

Nr. 6, Dezember 1985 — Das Magazin zum Spielen — DM 7,–

PREISRÄTSEL

Wir haben diesen Christbaum für Sie mit sechs Bildern geschmückt, die die wesentlichen Begriffe aus den Anfangszeilen von sechs Weihnachtsliedern darstellen oder symbolisieren. Wer uns die richtigen Lieder nennt, kann einen von drei wertvollen Buchpreisen gewinnen. Einsendeschluß: 23. 12. 85

Rollenspiele:
Killertomate packt aus

Augenweide:
Die schönsten Knobeleien und Spiele

Geschenktips:
Unsere heiße Liste

Und:
Zu Besuch bei Peter Pallat

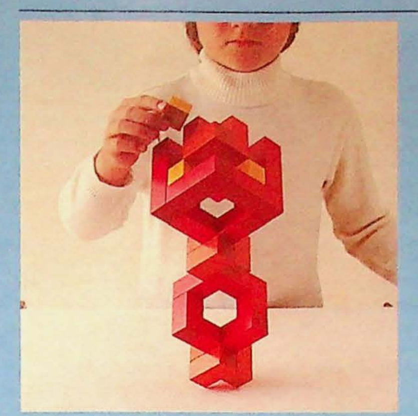
Im Christbaumschmuck erkennt man wieder sechs unserer schönsten Weihnachtslieder

In diesem Heft: Ein Spiel zum Herausnehmen!

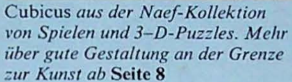
bfr 153, dkr 28, FF 21,50, lfr 170, öS 60, sfr 7,–


Quiz Cross
Garantie für frohe Stunden mit Freunden und Bekannten.
Bringen Sie beim nächsten Besuch das neue Quiz Cross mit oder laden Sie Ihre Freunde zu einer unterhaltsamen Runde ein.
2500 Fragen und Antworten sind interessant und aufregend, lassen jung und alt mit ihrem Wissen wetteifern.
Und so mancher Alleswisser muß bei diesem Spiel klein beigeben, wenn das Glück nicht auf seiner Seite ist.
Quiz Cross bringt viel Lachen, Spaß und gute Laune für wenig Geld.
Quiz Cross
Quiz Cross
FX SCHMID
Besorgen Sie sich Quiz Cross noch heute, denn Spaß und Freude soll man nicht verschieben.
F.X. Schmid, Postfach, D-8210 Prien am Chiemsee

INHALT



Cubicus *aus der Naef-Kollektion von Spielen und 3–D-Puzzles. Mehr über gute Gestaltung an der Grenze zur Kunst ab* **Seite 8**





Springinsfeld, *1937 erschienen, war eines der ersten Spiele von Peter Pallat. Ein Porträt des Nestors der deutschen Spieleerfinder finden Sie ab* **Seite 13**



Das Spiel *der Edition Perlhuhn zählt selbstverständlich zu der Empfehlungsliste, mit der wir Ihnen das weihnachtliche Schenken und Beschenktwerden erleichtern möchten.* **Seite 22**

Ein Beispiel aus den Einsendungen zu unserem Wettbewerb „Erfinden Sie ein Spiel!". Das siegreiche Spiel ist beigeheftet. Die Bilanz beginnt auf **Seite 36**

Vorspiel

Das erfolgreichste Jahr

Dieses Heft beschließt das bislang erfolgreichste Jahr der 1981 gestarteten *SpielBox* und der anderen mit ihr gekoppelten Aktivitäten. Nicht nur, daß das einzige deutschsprachige Magazin zum Spielen seine Wirkungskraft und Ausstrahlung über die eingeschränkte Spiele- und Spielerszene hinaus deutlich in eine breite Öffentlichkeit hinein ausdehnen konnte. Vor allem die von der *Spielbox*-Mannschaft organisierten *Deutschen Spielertage* haben dem Familien- und Gesellschaftsspiele eine Resonanz verschafft, die vor wenigen Jahren noch für unmöglich gehalten wurde. Das wird in den Medien registriert, bei den Herstellern von Spielen, bei den Käufern – und erstmals auch vom Handel.

So erklärte der Vorstandsvorsitzende der größten deutschen Spielwarenhandelsgruppe VEDES, Horst Heilmann, vor der Presse in Nürnberg zum Geschäftsjahr 1984: „Die Nachfrage nach Spielen und Puzzles hat zugenommen, während bei Elektronik, vor allem im Hardwarebereich, Zurückhaltung spürbar wird. Software allerdings ist im Kommen. Robots haben die Erwartungen enttäuscht. Für die Modelleisenbahnen war das Jubiläum der Eisenbahn eine gute Hilfe."

Die Entwicklung in dem zu Ende gehenden Jahr 1985 wird nicht anders verlaufen sein. Diejenigen, die den Spielen und dem Spielen angesichts der gesellschaftlichen Entwicklungen und Trends eine zunehmende Chance voraussagten und dafür verspottet wurden, werden mehr und mehr bestätigt. Das macht Mut für 1986.

Wir haben allen zu danken, die uns auch 1985 zur Seite standen, unsere Arbeit für das moderne Kinder-, Familien- und Erwachsenenspiel unterstützten. Der Handel gehörte noch nicht dazu. Vielleicht schafft er es 1986, über seinen traditionellen Schatten zu springen. Das wünscht uns allen

Friedhelm Merz

Friedhelm Merz

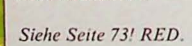


Redaktion Spiel Box
Am Michaelshof 8
5300 Bonn 2

Alles richtig ?

Zum Briefmarken-Preisrätsel in Heft 5:
Man kann die Marken, meine Lieben, ganz leicht in sieben Sieben sieben:
1. Sechsmal wird Leichtathletik dargestellt, nur einmal Schwerathletik. (Oder: Die einzige quadratische Marke.)
2. Sechs Marken sind mehrfarbig, nur eine ist einfarbig. (Oder: Die einzige doppelt gestempelte Marke.)
3. Sechs Athletenbilder haben Köpfe drauf, nur ein Bild ist kopflos. (Oder: Die einzige Marke aus einem Königreich.)
4. Sechsmal ist die Athletenzahl ungerade (1 oder 3), einmal gerade (2). (Oder: Die einzige Marke mit kyrillischer Schrift.)
5. Sechsmal agieren die Athleten unter 3 Meter, einmal darüber (Stabhoch). (Oder: Die einzige Marke aus Übersee.)
6. Sechsmal sind Athleten natürlich dargestellt, nur einmal stilisiert. (Oder: Die einzige Marke mit Zuschauerrängen.)
7. Sechs Marken zeigen Gerätesportarten, nur eine einen Sport ohne Gerät. (Oder: Die einzige Marke mit einem Nennwert in den Hundertern.)

Die „richtige" Lösung ist also – wie bei vielen logischen Auswahlverfahren und Pseudo-IQ-Tests – reine Geschmackssache. Mir gefallen 1., 2. und 7. am besten.
Dr. Gilbert Obermair
8000 München 90



Siehe Seite 73! RED.



Die lieben Alten

Ich bin nun seit einiger Zeit ein begeisterter Leser Ihrer Zeitschrift und möchte Ihnen hierzu gratulieren. Allerdings möchte ich hier zwei Dinge hinzufügen:
1. Ich finde die Besprechungen für die Computer-Spiele überflüssig, da es dafür bereits genug Zeitschriften gibt. Dagegen würde ich es begrüßen, wenn Sie alte Spiele, die leider vergriffen sind, inkl. Spielanleitung und Foto besprechen würden, so daß man diese selbst machen könnte und diese auch nach Regeln spielen kann.
2. Der zweite Punkt greift eigentlich in den ersten: Ihre Spielebeilage finde ich super. Sie sollten jedoch ebenfalls vergriffene Spiele nachdrucken (wie z. B. in Heft 1/83), so daß diese zu neuem Spielvergnügen werden.
Christian Schmid
CH-8050 Zürich

Anregungen

Vielen Dank für die Spielertage in Essen und für die Umstellung auf Zweimonatsrhythmus *SpielBox*. Trotz aller Kritik aus Reihen der passionierten Spieler waren die 3. Spielertage aus meiner Sicht ein Erfolg für Euch und für das „Spielen".

Für die nächsten Spielertage sollte man berücksichtigen, daß einige stille Ecken für die Profis zur Verfügung stehen. Die weitläufigen Hallen animieren nicht, komplizierte Spiele 3 — 4 Stunden zu probieren. Selbst Alex Randolph saß fast unbeachtet allein im großen Areal von Ravensburger. Es fehlte die Atmosphäre der VHS, hier kann man aber durch Nischen oder Trennwände Abhilfe schaffen.

Für die Spielkurse muß das Problem „Spielleiter" gelöst werden (nicht erst dort, zu spät).

Zur *SpielBox* selbst:
- weiterhin Spitze,
- Rubrik „Besser Spielen" erweitern,
- Spielebeschreibungen noch mehr und *nur* besprechen, keine Spielregeln abschreiben,
- Rubrik zum Herausnehmen die letzten Male nicht besonders.

Noch ein Thema: „Computer-Spiele". Nicht alle Spieler haben ausreichend Mitspieler oder möchten im stillen Kämmerlein Varianten und Finessen probieren, hierfür ist der Computer bestens geeignet. Auch hier meine Bitte: Etwas mehr Besprechungen von Computer-Spielen. Es gibt eine Fülle von Spielen (sehr guten), die von Euch überhaupt nicht beachtet werden. Beispiel: Starweb bekommt einen Hauptartikel und das Computerspiel *Elite* wird nicht erwähnt. Einziger Unterschied: Elite spielen ist wesentlich billiger. Bitte gebt auch einen Hinweis in der Spielebesprechung, ob englische Sprachkenntnisse benötigt werden. Bei Adventure-Computerspielen etwas Inhalt zum Appetitmachen wäre nicht schlecht.
Hans Pöstges
5144 Wegberg

VIELLEICHT SOLLTEN WIR MAL MENSCH ÄRGERE DICH NICHT SPIELEN !

Rabenau

Noch mehr Anregungen

Wenn man, so wie ich, die *Spiel-Box* erst ganz neu kennenlernt und dann noch alle bisher erschienenen Ausgaben gleichzeitig, und dazu noch den Jahreskalender *Spiel '86*, so ist die Aufnahme sicher eine andere als jene durch langjährige Leser, und es fallen einem vielleicht andere Dinge auf.

Meine kleinen kritischen Fragen und Anmerkungen vermögen jedoch den überwiegend positiven Gesamteindruck nicht zu trüben.

Daß eben auch „Spiel"-Bereiche berücksichtigt werden müssen, die nicht alle interessieren (z. B. Computerspiele), ist nur verständlich und ja auch schon in manchen Leserbriefen angemerkt worden.

Mir sind die Auswahlprinzipien für die Spielebesprechungen nach Ihrer redaktionellen Kurzantwort auf den Leserbrief von Herrn J. C. in Nr. 4/83 zwar klarer, aber verständlich noch immer nicht: Was die „Präsenz des Spiels auf dem deutschen Markt" angeht, so wird vielleicht eher umgekehrt ein Schuh draus: was Sie besprechen, hat, über die Nachfrage, wohl auch eine reelle Marktchance größerer Verbreitung (mindestens 4 Würfelpunkte vorausgesetzt!).

Sind deutsche Spieleerfinder genügend berücksichtigt? Warum ist Wolfs *Netzwerk* nicht besprochen? Nur weil der Autor bei Ihnen mitarbeitet?

Ich finde es nicht sehr sinnvoll, in der Rubrik „Besser spielen" solche Spiele zu behandeln, ohne sie vorher wenigstens einer Besprechung für wert befunden zu haben. (Daß Spiele zum „besseren Spielen" Ergänzungen erfahren, die vorher nicht besprochen wurden, ist mir mehrfach aufgefallen, z. B. auch bei *Speed Circuit*.)

Und Peter Pallat, der „Nestor" der deutschen Spieleautoren? Vergeblich sucht man eine Besprechung seines schönen *Dschungel* mit den liebevollen Spielkarten-Detailzeichnungen von Reinhold Wittigs Sohn Matthias! (Jetzt Spear, früher Perlhuhn). Und von Johannes Tranelis bespricht Ihr sein (viel jüngeres und zu Recht nur mäßig beurteiltes) *Zopp*, während Ihr sein viel schöneres und interessanteres Spiel *Halo* übergeht; weshalb? Ein sehr schönes taktisch-strategisches *und* kurzweilig-amüsantes Spiel ist m. E. *Tripples* aus Amerika. Wäre es von Sidney Sackson oder Alexander Randolph, hätte es vermutlich längst (zu Recht!) Auszeichnungen und Preise eingeheimst.

Wie soll man die Frage nach der Präsenz auf dem deutschen Markt beantworten? *SpielBox*-Leser kaufen doch wohl ohnehin nicht (nur) im Warenhaus, sondern kennen die ihnen nächst gelegenen Spiele-Läden, und da wird man z. B. auch *Tripples* finden, da diese liebevoll geführten Spezialgeschäfte auch selbst importieren. Wenn es nämlich nach der Kaufhaus-Verbreitung ginge, dann müßten doch vor allem die sog. „Reise"-Spiele (Deutschland-, Europa-, Österreich-, Welt-Reise) von Ihnen besprochen werden: Fehlanzeige!

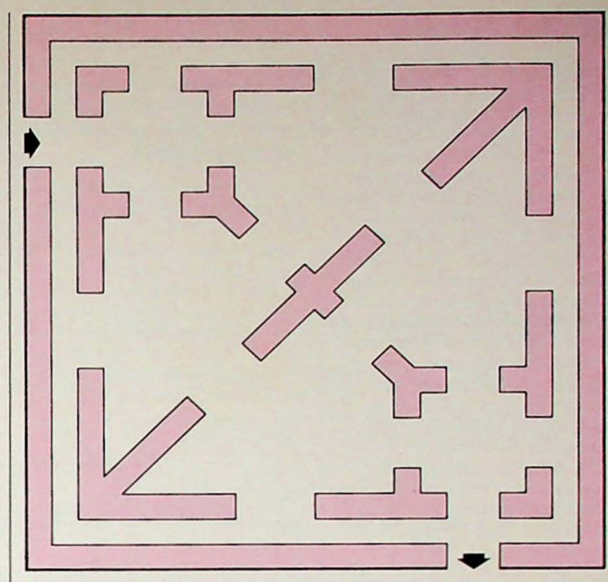
Winfried Hormann
2000 Hamburg 76

Meinungswandel

Lob und Tadel: Hierbei soll allerdings das erstere überwiegen, und das zweite eigentlich mehr eine Anregung sein. Ich besitze die *SpielBox* vom ersten Heft an (Abo) und bin nach wie vor der Meinung, daß es eine ähnlich gute Zeitschrift zum Thema Spielen nicht gibt.

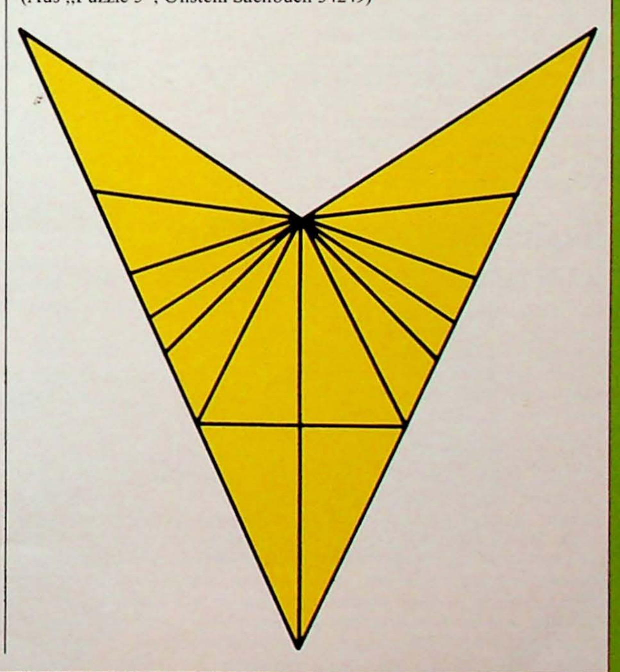
Ich interessiere mich auch sehr für Computer und Computerspiele. Ich lese auch entsprechende Fachzeitschriften. Trotzdem möchte ich mich jetzt (früher war ich anderer Meinung) der bereits verschiedentlich geäußerten Meinung anderer Leser anschließen: Stellt die Rubrik Computerspiele ein! Sie ist ohnehin nur sehr knapp gehalten, hier können die Spezialzeitschriften, die ein an diesem Thema Interessierter sowieso liest, einfach mehr bieten. Mein Vorschlag: Dafür bei den Spielbesprechungen jeweils eine zusätzliche Besprechung eines schon älteren Spieles.

Harald Berthauer
4019 Monheim 2



Labyrinthisches Problem: Gehen Sie auf einem Weg ohne Unterbrechung von Tür zu Tür und durch alle hindurch – ohne daß Ihr Weg Sie jemals zurückführt (Aus Ivan Moscovich „Geometrie als Spiel", Otto Maier Verlag, Ravensburg)

Wie viele Dreiecke? Ein Computer brauchte nur den Bruchteil einer Sekunde, um alle Dreiecke festzustellen, die in dieser Figur verborgen sind. Menschliche Hirne und Augen arbeiten etwas langsamer: Wie viele Dreiecke können Sie in genau einer Minute ausfindig machen? (Aus „Puzzle 5", Ullstein Sachbuch 34249)



Btx erfolgreich

Die Tatsache, daß *SpielBox*-Spaß und -Neuigkeiten seit dem 23. September 1985 auch über Bildschirmtext unter der Btx-Nummer *50 111 05 # abgerufen werden können, hat ein unerwartet großes Echo gefunden. Im Btx-Briefkasten der *SpielBox* lagen nach 10 Tagen rund fünfhundert Anfragen, Abonnements- und Taschenbuchbestellungen. Täglich kommen neue hinzu. Das mit Preisrätseln und Denkaufgaben reich ausgestattete Informationsangebot wird rund um die Uhr genutzt: bemerkenswert waren jene zwei Btx-Kunden, die sich um 0.41 Uhr und um 2.13 Uhr in der Nacht mit den Rätseln herumplagten. Der zeitliche Höhepunkt der Btx-Nutzung des *SpielBox*-Angebotes liegt täglich zwischen 8 und 10 Uhr und 16 und 18 Uhr.

Neu: Druidenpost

Im Oktober ist ein neues Fachblatt für Fantasy-Rollenspiele erscheinen, das neben dem ansprechenden Titel durch seine sorgfältige Aufmachung auf sich aufmerksam macht. Der Titel: *Druidenpost* – Module und Hintergründe für Fantasy-Rollenspiele. Es wird produziert von einer Verlags- und Autorengemeinschaft Frank Böttcher, Rüdiger Michalak und Mark-Uwe Wisniewski in 4650 Gelsenkirchen, Baldurstr. 21. Das Heft, das in seiner ersten Ausgabe einen Umfang von 48 Seiten hatte, kostet DM 4,80. Es erscheint viermal im Jahr.

Kapital heißt jetzt Szenario

Das Kapital, ein von dem Spieleautor Sepp Edelbert Wiedmann entwickeltes und erstmals in Heft 4/82 der *SpielBox* veröffentlichtes Spiel ist rechtzeitig zu den *Deutschen Spielertagen* in Essen im September umbenannt worden: Es heißt jetzt *Szenario*. Es wird von der gleichenamigen Firma vertrieben, die Wiedmann mit Werner Straub, Heidenreichstraße 21, 6100 Darmstadt (Tel. (0 61 51/4 34 24) gegründet hat. *Szenario* wurde ab November in einer größeren Auflage produziert und wird per Post und über die bekannten Spieleläden ausgeliefert. Der Preis liegt bei etwa 35 DM. Der Autor weist daraufhin, daß die Spieleregeln gegenüber den 1982 in der *SpielBox* veröffentlichten Regeln in einigen Punkten geändert worden sind.

Neues Spiel

Ein ganz neues Spiel, das sich mit den aktuellen Nord-Süd-Konflikten auseinandersetzt, ist jetzt von Franz Joseph Scholles (*Öko-Spiel*) vorgelegt worden.

Das *Eine-Welt-Spiel* ist thematisch eine Weiterentwicklung des Öko-Spiels. Neben den aus diesem Umweltspiel bereits bekannten Bereichen wie Wohlstand, Umweltsituation und Ressourcen müssen die Spieler auch noch Bevölkerungssituation und Nahrungsmittelversorgung im Auge behalten. Nähere Informationen bei: *Öko-Vertrieb, Langentalstr. 18, 6500 Mainz.*

Adresse

So ganz klappt es nie! Im letzten Heft vergaßen wir den Hinweis auf die Bezugsadresse von *Zopp*, einem der besprochenen Spiele. Hier folgt postwendend der Nachtrag: *Zopp* kann bezogen werden über Johannes Tranelis, Coblenzer Str. 15, 6533 Bacharach.

Spielkarten-Ausstellung

Deutsche Bilder-Deutsche Farben

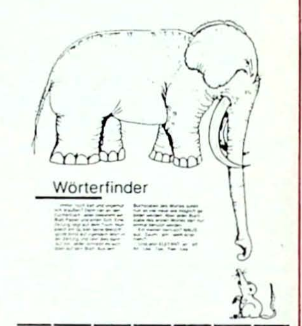


Heimatmuseum Prien am Chiemsee
13. Juli – 7. September 1985

Mit einer großen Ausstellung im Heimatmuseum von Prien am Chiemsee unter dem Titel „Deutsche Bilder – Deutsche Farben" feierten die Vereinigten Münchener Spielkartenfabriken F.X. Schmid in diesem Sommer angemessen ihr 125jähriges Bestehen. Tausende von Besuchern informierten sich über die bereits in der fünften Generation fortgesetzte Kartenmachertradition der Familienfirma F.X. Schmid, die 1860 in München gegründet wurde und nach der Zerstörung im Zweiten Weltkrieg in Prien eine neue Heimat fand. Neben der Firmengeschichte vermittelte die Ausstellung die historischen Etappen der Spielkartengeschichte und die besonderen Bedingungen der Spielkartenproduktion. Unser Bild: Der Ausstellungskatalog, der in beschränkter Anzahl noch bei F.X. Schmid, Bachstraße 17, D-8210 Prien am Chiemsee bestellt werden kann.

Abreißspiele

Verspielte Wochen für die kleinen und die großen Spieler verspricht auch für 1986 die *Arbeitsstelle für neues Spielen* in Bremen (Am Dobben 100, Tel. 04 21/70 32 32). Unter dem Markenzeichen des



spielenden Delfins bietet die Arbeitsstelle wieder ihren Kalender *Abreißspiele* an, in dem Woche für Woche über dem jeweiligen Kalendarium Spiele aller Art vorgestellt werden. Damit auch das Ökonomische spielerisch bleibt, hat Arbeitsstellen-Leiter Hajo Bücken den Preis für den 1986er Kalender auf DM 19,86 festgesetzt.

Ruck-Zuck und Klotz

Auf den Deutschen Spielertagen und beim Göttinger Autorentreffen im September erstmals vorgestellt, machen zwei Spiele seitdem unaufhaltsam ihren Weg: *Ruck-Zuck* (1 Berlin 44, Erkstraße 7) wurde bereits in zahlreichen Turnieren gespielt und bis Mitte November 5000mal verkauft. Das es kein Endlosspiel ist und in der Regel nur fünf bis acht Minuten dauert, gehört es auch in Kindergärten schon zum beliebten Beschäftigungsprogramm. Das andere Spiel ist *Klotz* (Spielidee, In der Halde 6, 7032 Sindelfingen), das jetzt mit einem neugestalteten Spielbrett erschienen ist und im Frühjahr auch mit einer neugestalteten Schachtel auf den Markt kommt. Die erste Auflage von *Klotz* war ebenfalls wenige Wochen nach den Spielertagen verkauft.



Für Ritter ohne Furcht und Tadel.

... wenn er sich aber einen Wagemutigen nennet, so reite er hinaus in die Städte der Reiche Galad, Tirad, Urgad und Elgad. Bringe er den Städten Ansehen und Ruhm mit dem zauberkräftigen Ring. Doch hüte er sich, seine drei Amulette zu verlieren. Damit erlöschet seine Kraft, die Kraft, die Drachen zu bezwingen. Die Gegner zu verbannen. Gelingt es ihm aber, den Ring in die Stadt zu tragen, so sei er sich des Stadtsiegels gewiß. Doch müssen es derer dreie sein. Dann sei seine Aufgabe erfüllet ...

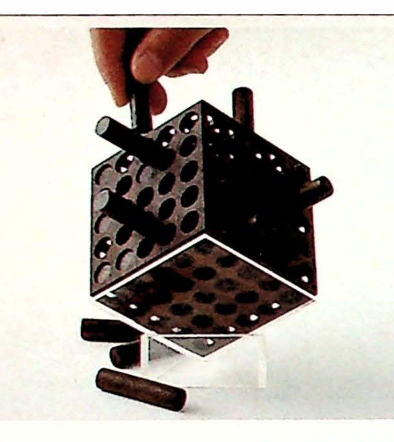
Keine langwierigen Spielregeln. Und dennoch ist viel Fantasie im Spiel. Bei diesem abenteuerlichen Strategiespiel für 3 – 6 Spieler ab 12 Jahren.



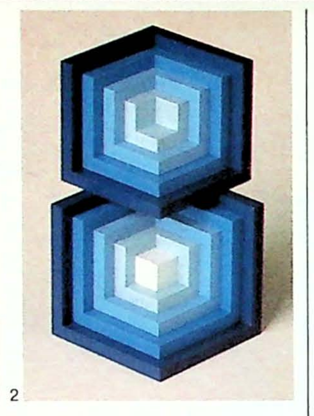
Otto Maier Verlag, 7980 Ravensburg

Von Ravensburger® gibt es Spiele, Puzzles, Hobby- und Malprogramme, Kinder- und Jugendbücher, Sachbücher, Videofilme und Computer-Software.

Ravensburger ®



1

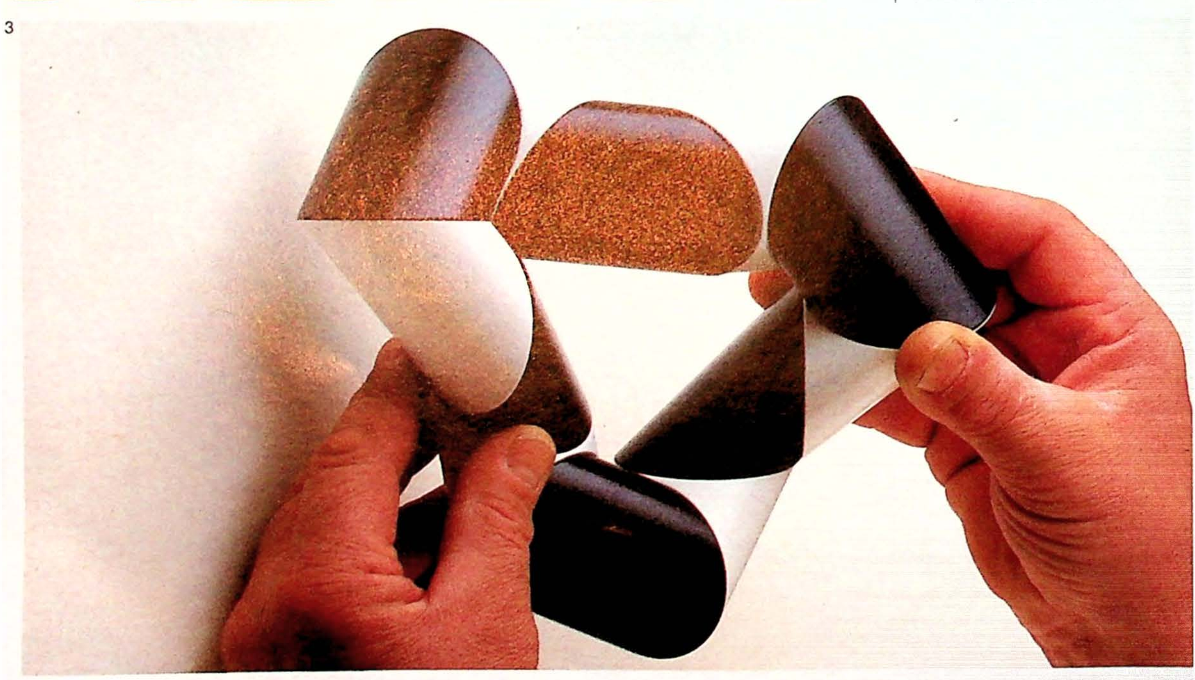


2

SPIEL UND KUNST

Spielen braucht nicht nur eine Beschäftigung mit Würfeln, Karten oder Spielfiguren sein. Spielen – das kann auch ein Spiel für die Augen sein – mit Farben und Formen.
Immer mehr zumeist kleine Hersteller verlegen sich auf die Entwicklung und Produktion solch ästhetischer Spiele, die Beschäftigungsobjekt für Geist und Augen sind. Einige aus diesem Grenzbereich zwischen Spiel und Kunst stellen wir Ihnen hier vor.
In seinem Textbeitrag porträtiert *Karl-Heinz Koch* die engagierte Arbeit, die Kurt Naef und seine Mitarbeiter auf diesem Gebiet leisten.

3



Von Basel fährt man eine halbe Stunde bis ins Fricktal. Schön im Grünen gelegen, zwischen der N 2 und einem Flecken Namens Zeinigen duckt sich ein modernes Gebäude zwischen üppigem Grün. Obstbäume, Wiesen, ein kleiner Tierpark.

Für den Naturfreund Kurt Naef muß alles stimmen. Seine Arbeiter und Angestellten blicken durch luftige Fenster hinaus auf den Garten, auf Schafe und Ziegen, Pony und Esel, Enten und Hühner. Werkstatt als Lebensraum.

Möbelschreiner hat er gelernt und sich später zum Innenarchitekten fortgebildet. Eine gute Stelle in einem genossenschaftlichen Einrichtungshaus hat er nach drei Jahren aufgegeben, weil er nicht so werden wollte, wie die übrigen Angestellten, ohne Initiative, ohne Engagement.

Zusammen mit seiner Frau hat er einen kleinen Laden eröffnet, exklusive Möbel entworfen und gebaut, während sie mit großer Geschäftstüchtigkeit Kunstgewerbe verkaufte. Bald zog man in einen größeren Laden in Basels bester Einkaufszone um.

Es waren die Kunden, die Kurt Naef auf das Spielzeug brachten. Sie hätten so schönes Geschirr und so schöne Möbel, sagten sie, aber nichts für die Kinder. Er schaute sich um, was es so gab, aber es war nichts dabei, was seinem ausgewählten Geschmack genügte. So entstand 1958 das erste Naef-Spielzeug und bald darauf der *Naef-Spiel* genannte Baukasten, der inzwischen über eine Million mal verkauft wurde.

Mehr aus der Gestaltung heraus und nicht so sehr mit pädagogischen Hintergedanken ging Kurt Naef die neue Herausforderung an. An Vorschlägen und Kritik von Pädagogen hat er jedoch gelernt, und heute ist Spielzeug für körperlich oder geistig Behinderte eine Spezialität des Unternehmens.

Zu verdienen sei dabei nichts, denn die Auflagen wären immer klein und die einschlägigen Heime und Schulen hätten nicht viel Geld, aber er empfinde es als wichtig, sinniert Kurt Naef.

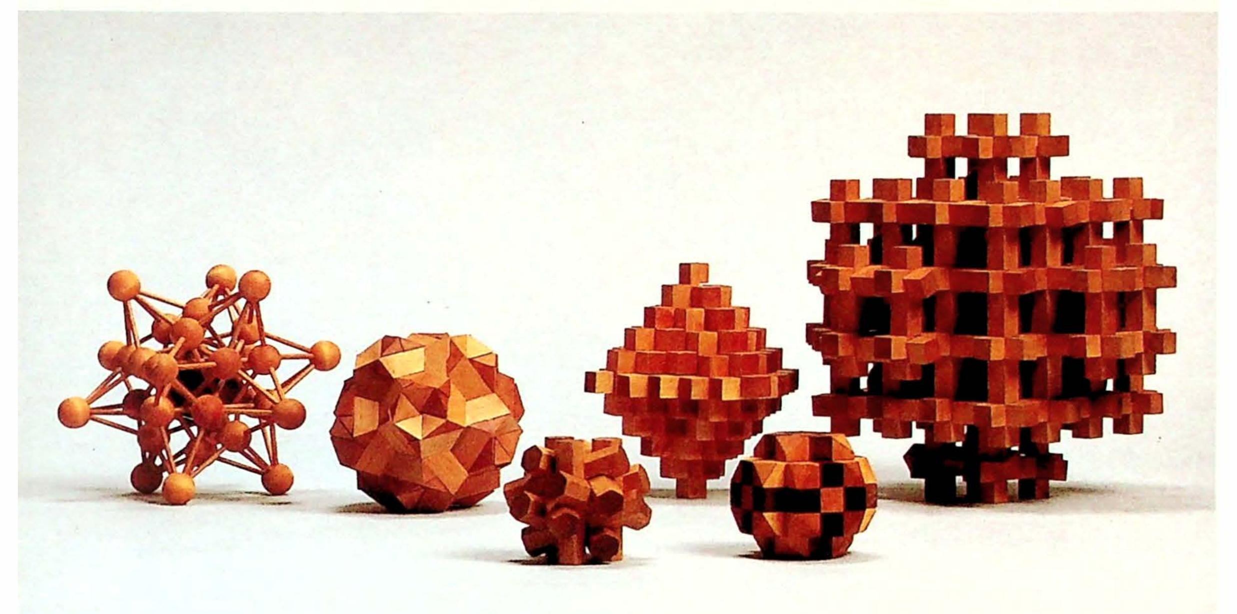
„Alles muß stimmen", ist ein Satz, den Kurt Naef sehr oft ausspricht, ein Motto, das über seinem Schreibtisch hängen könnte. Ein Produkt wie den Zauberwürfel würde er nicht aufnehmen, das würde die Firma aus dem Gleichgewicht bringen. Wenn trotzdem ein Naef-Artikel plötzlich so erfolgreich würde? Nein, so einen Erfolg würde er nie haben, weil er nicht bereit sei, entsprechende Konzessionen an den Breitengeschmack zu machen. Er sei bewußt elitär, weil es ihm eben entspräche.

Nur mit knapper Not ist er dem großindustriellen Konkurrenzstreit entronnen und konnte sich in seinen Zeininger Elfenbeinturm retten. Der Mietvertrag für das Baseler Geschäft war ausgelaufen. In alten Stallungen hatte er zwischendurch eine Werkstatt und auch vier Mitarbeiter, da machte er sich in die große Welt der Unternehmer auf. Eine Fabrik wollte er bauen.

Zum Glück, so sagt er heute, forderte die Bank ein Gutachten. Der Wirtschaftsberater beschäftigte sich einen ganzen Tag mit ihm und urteilte dann: „Wenn Sie das machen, was Sie hier wollen, sind Sie in meinen Augen der größte Idiot."

„Der kannte mich besser als ich mich selbst. Ich konnte wieder schlafen, fühlte mich von einer großen Last erlöst, denn auf Jahre hinaus hätte ich immer nur Umsatz, Umsatz, Umsatz denken müssen."

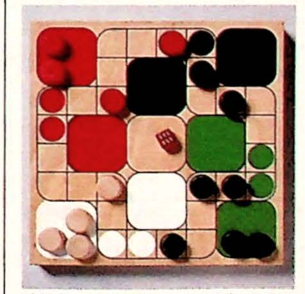
Opel, VW und Ford hat er dann besichtigt, und ihm fiel auf, die stellen alle keine Scheinwer-



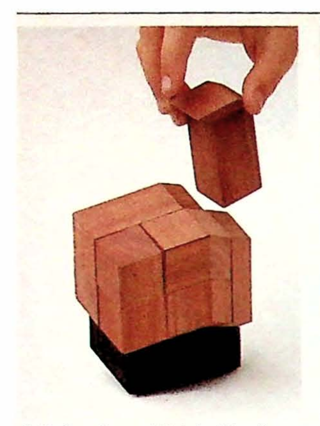
Neben den hier schon einmal vorgestellten Puzzles von Pentangle hat Marius Szanto nun auch die Produkte des französischen Herstellers „arjeu" im Programm, und das sind über 70 schöne Knobel-Objekte. Hier eine Auswahl (v. l.): Pluton (DM 126,—), Satellit (DM 137,—), Verflixte Weintraube (DM 29,—), Super 51 (DM 85,50), Xylo (DM 47,—) und Multi-Kugel 72–33 (DM 198,—)

◁ *Naef-Spielzeug:*
1 Bei Managon müssen alle Stäbchen in ihrer ganzen Länge im Kubus untergebracht werden (ca. DM 112,—)
2 Mit Cella können zahlreiche Objekte konstruiert werden (ca. DM 115,—)
3 Ellipso besteht aus zwölf Elementen, durch Gelenke verbunden und entsprechend vielgestaltig formbar (ca. 115,—)





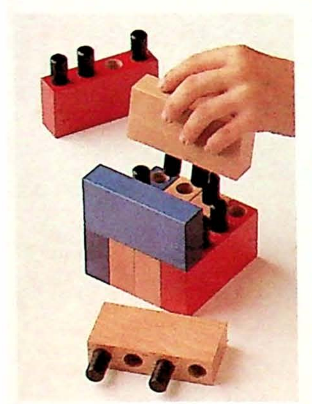
Point und Huckepack aus dem „Hanje-Spieleatelier" von Hans-Jörg Nürnberger (je ca. DM 46,—): Auch Brettspiele der üblichen Art können so dekorativ gestaltet werden, daß man sie nicht im Schrank verstauen möchte.



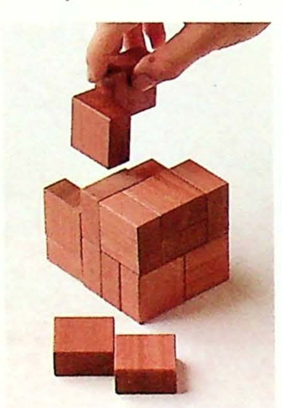
3-D-Puzzles und Spiele (Naef): Dodeka (ca. 108,—)



Favus (ca. DM 84,—), Turmbau aus zwölf Rhombenkombinationen



Bloc: Konstruktion eines Kubus (ca. DM 70,—)



Gemini: Aus Quaderkombinationen wird ein Block (ca. DM 60,—)



fer, keine Stoßdämpfer, keine Scheibenwischer her, sie kaufen die Teile beim Spezialisten. Nach diesem Konzept wird noch heute bei Naef produziert, wenn die Belegschaft inzwischen auch schon auf 30 Mitarbeiter angewachsen ist. Warum selbst teure Supermaschinen kaufen, wenn sie woanders nicht ausgelastet sind.

Als Familienunternehmen bezeichnet man eine Firma, die von den Mitgliedern einer Familie geleitet wird. Naef ist noch in anderem Sinne ein Familienunternehmen: Die Belegschaft ist wie eine Familie. „Alles muß stimmen. Alles muß wie von einem roten Faden durchzogen sein."

Das fängt bei der Idee an. Von 100 Vorschlägen gehen 99 sofort zurück. Schon an der Präsentation könne man sehen, welcher Geist dahintersteckt. Ist eine Idee interessant, will er den Menschen kennenlernen, der es gemacht hat, will sehen, ob er mit diesem Menschen etwas zu tun haben will.

Als nächstes wird mit allen beteiligten Arbeitern gesprochen. Das neue Produkt wird ihnen gezeigt, erklärt, wie es hergestellt werden soll und für welchen Kundenkreis es bestimmt ist. Jeder, der später daran arbeitet, soll wissen, welchen Teil er beiträgt.

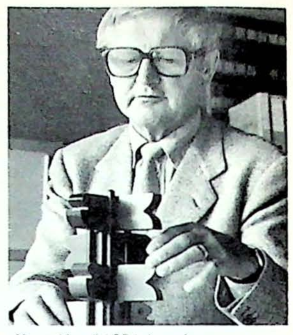
Die Holzpuzzles werden mit der Stichsäge von Hand ausgeschnitten, aber bei Naef gibt es keinen Akkord, keinen Stücklohn. Das würde dem Produkt nicht guttun. An einem Tisch sitzen sechs Mitarbeiter und kleben aus Plexiglas Kugelspiele zusammen wie in einer Bastelrunde der Volkshochschule.

Ohne durch entsprechende Gesetze gezwungen zu sein, beschäftigt Naef auch Behinderte. Um ihnen eine Chance zu geben. In der freien Umgebung und unter solch väterlicher Führung zeigen sie sich meist auch erstaunlich tüchtig.

Dann kommt der Verkauf. Zu jedem Kunden besteht ein persönlicher Kontakt. Alles ist so überschaubar, daß er noch selbst mit den Kunden telefonieren kann. Keine Entfremdung, auch nicht im Management.

Vertreter beschäftigt er nicht, weil sie nur Umsatz im Kopf ha-

Der optische Farbmischer, ein Bauhaus-Spiel aus dem Jahr 1924, das die Gesetze der Farbmischung veranschaulicht (ca. DM 36,—)



Kurt Naef (59) in seinem Element

ben und nicht das Produkt. Die Schweiz bereist seine Frau, die Auslandskunden besucht er selbst. „Neulich hat mir ein Mann geschrieben, er habe seine Stelle verloren, ob er nicht für mich arbeiten könne. Das hat mir gefallen, daß der so ehrlich war. Da habe ich gewußt, das ist der richtige Mann für uns. Jetzt haben wir unseren ersten Vertreter."

Auf Messen legt er viel Wert darauf, daß der Stand Naef-Geist atmet. „Ich verbiete meinen Leuten, mit einem Auftragsblock herumzulaufen." Wenn ein Kunde auf dem Katalog Notizen machen will, dann stöhnt er auf: „Bitte tun sie das nicht, sie stechen mir ins Herz."

Der Naef-Katalog ist eher ein Büchlein. Vor zehn Jahren wurde die Gestaltung konzipiert und bis heute unverändert angewendet und doch wirkt sie jedes Jahr wieder modern. Guter Geschmack ist eben zeitlos.

Als der erste Katalog fertig war, da hätten sie ein Experiment gemacht. Aus dem Telefonbuch wurden wahllos hundert Adressen herausgesucht, ein Katalog hingeschickt. Zwei Monate später haben die Naefs die Empfänger aufgesucht und nach dem Verbleib des Kataloges gefragt. „Ach, Sie meinen das Büchlein?" antworteten die meisten, „das steht bei uns im Regal." 72 Empfänger hatten den Katalog aufbewahrt. „Da wußte ich, das ist richtig."

Naef-Produkte werden in Einrichtungshäusern, in Kunstgewerbegeschäften, in Galerien verkauft. Selbst das Stedelijk-Museum in Amsterdam hält die Kunst-Stücke feil. Nur im Spielwarenhandel sucht man sie vergebens.

„Sie können keine Jeans und ein Kleid von Dior in einem Schaufenster ausstellen." Läge da ein *Ellipso* für 100 Franken im Regal, so philosophiert Kurt Naef,



Sie suchen Ihr Auto sehr gründlich aus. Wir die Finanzierung.

Eine unserer vielen Finanzierungsmöglichkeiten ist der BfG:Ratenkredit bis zu 30.000 Mark und maximal 72 Monatsraten.

Sie brauchen nichts als Personalausweis und Verdienstbescheinigung. Sprechen Sie mit uns. Gute Bankberatung ist Maßarbeit.

BfG:Ihre Bank

BfG:Bildschirmtext * 3344409 #.

Württembergische Versicherungen

Der Heißluftballon »D-WÜRTTFEUER« startete am 7. Januar 1982 zu seiner ersten Fahrt und trägt seitdem über Stadt und Land den Namen einer großen Versicherung: Württembergische

Württembergische Feuerversicherung AG – dieser Name steht seit über 150 Jahren für Versicherungsschutz im privaten und im geschäftlichen Bereich.
Württembergische – das bedeutet sachkundige Beratung, persönliche Betreuung der Kunden und schnelle Hilfe im Schadenfall.

Württembergische – denn Versicherungen sind Vertrauenssache.
Deshalb sollten auch Sie über den Schutz und die Sicherheit, die Sie für sich, für Ihre Familie, für Auto, Heim und Haus und Ihr Geschäft brauchen, mit einem erfahrenen Fachmann der Württembergischen sprechen.

Bitte wenden Sie sich an unseren Mitarbeiter in Ihrer Nähe. Die Anschrift steht im Telefonbuch unter Württembergische.

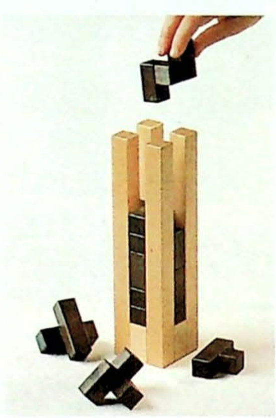
Württembergische

Den Heißluftballon gibt es kostenlos als Bastelbogen.
Postkarte genügt
an die Württembergische Feuerversicherung AG
Postfach 60 · 7000 Stuttgart 1

und daneben stünde ein großer Lastwagen, auf dem man sitzen könne und der koste nur 25 Franken, dann seien das zwei ganz verschiedene Welten.

Sind Naef-Produkte zu teuer? „Wissen Sie, für einen Vater ist eine Flasche Wein zu 40 Franken ganz normal, aber bei einem Spielzeug für den Sohn hält er 40 Franken für enorm."

70 Prozent der Produktion gehen in den Export. Ein Viertel davon in die Bundesrepublik, die Hälfte nach Japan. „In Tokio sehen Sie heute mehr Naef-Artikel als in jeder anderen Stadt in der



Zwei weitere Naef-Spiele: Campanile (ca. DM 70,—)



Angular: Rechte Winkel und Farben fordern gestalterische Phantasie (ca. DM 115,—)

Schweiz oder in Deutschland. Aber da stimmt es eben auch wieder. Wir haben dort eine Frau mit gutem Geschmack ..." Der rote Faden.

Die hohe Qualität der Produkte veranlaßte sogar das Bauhausarchiv in Berlin, an Naef heranzutreten. Er sei der einzige, der die alten Bauhaus-Produkte wieder auflegen könne. Was als Experiment begann, ist inzwischen ein großer Erfolg geworden. Allein vom anspruchsvollen und teuren Bauhaus-Schachspiel werden 1000 Stück pro Jahr verkauft. Das Bauhaus-Bauspiel geht sogar mit 2000 bis 3000 Stück an Liebhaber. Weitere Bauhaus-Titel sollen folgen.

Modulon, eine der Neuerscheinungen in diesem Jahr, gehört nicht dazu, aber es ist so ganz im Geist von Naef und Bauhaus, deren Verbindung da war, bevor beide eine Verbindung eingingen. *Modulon* stammt vom Maler Jo Niemeyer, der ähnlich wie Mondrian malt. Holzquader in den Bauhausfarben Schwarz, Weiß, Gelb, Rot, Blau; Kantenlängen nach dem goldenen Schnitt. „Damit können sie phantastisch Bauen und alles stimmt immer zusammen."

Kurt Naef wohnt von Kunst umgeben, die er von Malern kauft, die er persönlich kennt. Aber seine wirkliche Leidenschaft gehört dem Garten: Er zieht Gemüse, auf biologisch-dynamischer Grundlage natürlich. Nur am Samstagmorgen gehört seine Freizeit dem Geschäft, denn seine liebste Tätigkeit ist, die Post aufzumachen, nachzusehen, ob Bestellungen dabei sind. Unter der Woche machen das seine Mitarbeiter. Nur am Samstag darf er es selbst tun.

Er macht sich Gedanken um die Zukunft des Betriebes. Im nächsten Jahr wird er 60. Er hat keine Kinder. Wie soll die Nachfolge geregelt werden? „Mein Betrieb ist mein Kind. Das lasse ich nicht im Stich."

Eigentlich träumt er wieder davon, eine kleine Werkstatt zu haben, vielleicht mit ein, zwei Mitarbeitern, wo er wieder ganz schöpferisch sein kann, nur machen, was er gestalten möchte, ohne Rücksicht auf Produktionskosten und Nachfrage.

Bezugsquellen:

- *Die Naef-Spiele gibt es in guten Geschenkboutiquen und Einrichtungshäusern. Den schönen Katalog können Sie direkt bestellen bei Kurt Naef, CH-4314 Zeiningen. Tel.: 0041 61/88 18 44*
- *arjeu- und Pentangle-Produkte werden in guten Spieleläden geführt, können aber auch direkt bei Marius Szanto bezogen werden, der Sie aber zunächst gern mit Prospekten versorgt: Postfach 5228, 7800 Freiburg.*
- *Das Hanje Spiele-Atelier hat nicht nur Point und Huckepack im Programm. Für Informationen, Bezugsquellenhinweise und Direktbestellung hier die Adresse: Griesstr. 21, 8923 Lechbruck/Allgäu. Tel.: 08862/8717*

...und noch immer verspielt

Peter Pallat, Jahrgang 1901, erfindet seit mehr als einem halben Jahrhundert Gesellschaftsspiele. Seinen Werdegang zum Nestor der deutschen Spiel-Autoren hat *L. U. Dikus* nachgezeichnet.

Sein Elternhaus stand in Berlin-Wannsee, mitten auf einem riesigen Naturgrundstück. Und so fand er als ältester Sohn eines Geheimen Oberregierungsrats im Preußischen Kultusministerium nicht nur reichlich Platz, sondern auch das richtige familiäre Klima, um seine spielerische Phantasie voll entfalten und austoben zu können.

Pallats Vater, der an den Schulen in Preußen den Handarbeitsunterricht und das freie Zeichnen eingeführt hatte, war auch Herausgeber von *Der Deutschen Jugend Handwerksbuch*. So kann es nicht verwundern, daß der kleine Peter später einmal den kreativen und gestaltenden Beruf des Architekten wählen und als Spiele-Erfinder ein Faible für Bauspiele entwickeln sollte.

Sein erster Titel lag allerdings noch auf anderem Gebiet. Als 16jähriger dachte er sich für seine kleineren Geschwister das Legespiel *Sternrupfen* aus. Mit diesem Erstling gelang es ihm etliche Jahre später, tatsächlich beim schon damals renommierten Otto Maier Verlag, Ravensburg, unterzukommen.

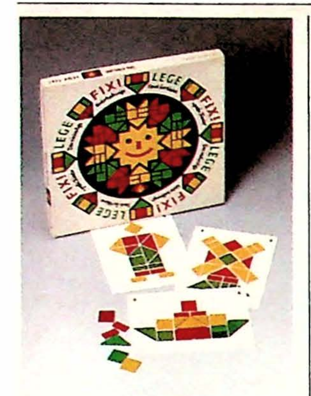
1932 wurde *Sternrupfen* erstmals herausgebracht und in der Zeit des aufkommenden Kubismus mit seinen zackigen Spielelementen auch gut verkauft. 1949 und 1957 sollten eine 2. bzw. 3. Auflage folgen. Und in diesem Jahr wird es zur großen Freude seines Autors in einer Holzversion bei der dänischen Firma Abra unter dem Titel *Bunte Sterne* eine weitere Neuauflage erleben.

Von seinem Anfangserfolg beflügelt, entwickelte sich Pallat bald zu einem Stammautor der Ravensburger mit mindestens einer Neuerscheinung pro Jahr:

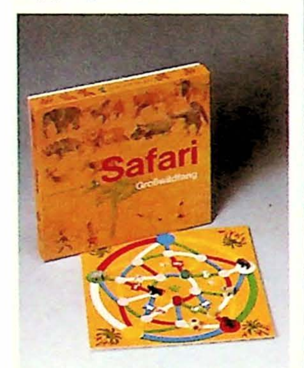
1933 *Halt! Schmugglerschiff!*
1934 *Der bunte Kranz*
1935 *Glück ohne Ende*
1936 *Treppauf-Treppab*
Wurst wider Wurst
1937 *Springinsfeld*
1938 *Bau Dein Haus*


Peter Pallat und sein Spirakel

Foto: Burkhard Junghanß



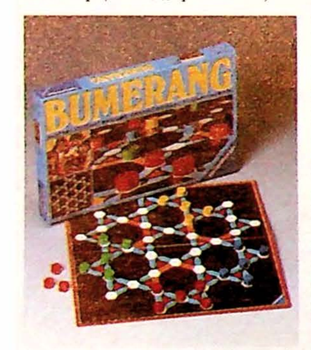
Legefix! (1961, Habermaas)



Safari (1965, „Die Spieltruhe")



Bus Stop (1965, „Spieltruhe")



Bumerang (1976, Ravensburger)



Springinsfeld (1937 im Otto Maier Verlag Ravensburg erschienen)



Kombikub (1972, Herder Verlag)

Nach dem Krieg war Pallat dann auf Jahre hauptberuflich zu sehr ausgelastet, um Zeit für seine zweite Berufung zu finden. Erst 1958 war es wieder soweit, als ein Jahr nach der 3. Auflage von *Sternrupfen* sein Rechenspiel *Wie Du mir, so ich Dir* erschien.

Der nächste und vorerst letzte Titel bei den Ravensburgern ließ dann sogar 18 Jahre auf sich warten. Dafür sollte *Bumerang* ein Renner werden mit an die 100000 verkauften Exemplaren, auch wenn es inzwischen leider schon wieder aus dem Programm genommen worden ist.

Es handelt sich um ein Taktikspiel für 2–5 Teilnehmer. Der Reiz von *Bumerang* liegt darin, daß die Spielsteine zwar in jede beliebige Richtung gezogen werden dürfen, Schlagen jedoch nur in Richtung der die Felder verbindenden Pfeile erlaubt ist. Außerdem kann ein geschlagener Stein durch Bildung einer Dreiergruppe ausgelöst und bei günstiger Gelegenheit wieder eingespielt werden, was besonders beim Spiel zu zweit zu spannenden Stellungskämpfen führt.

Bis zum Erscheinen von *Bumerang* herrschte nun keinesfalls Funkstille in Pallats Ideenküche, sondern er konnte eine Reihe von Spielen bei anderen Verlagen unterbringen. So brachten 1961 die Firma Habermaas *Legefix* und 1965 „Die Spieltruhe" *Safari* heraus.

1972 erschien beim Herder Verlag *Kombikub* mit 25 strukturierten Spielklötzen, die dazu bestimmt waren, bei Vorschulkindern Beobachtungsgabe, schöpferische Phantasie und logisches Denken zu fördern. Dort ist schon jetzt für das nächste Jahr in der Reihe „Wer hilft – gewinnt" ein Miteinanderspiel geplant, das als Rohmodell unter dem Arbeitstitel *Rettungsflieger* bereits vorliegt.

Mit dem Herder Verlag ist Peter Pallat durch seine Tochter Gabriele auch persönlich verbunden, die dort seit 20 Jahren im Lektorat tätig ist. In einem Beitrag für die *Süddeutsche Zeitung* unter dem Titel „Mein Vater, der Spielerfinder" hatte sie Anfang 1963 über das Fehlen einer Spielekritik in den Gazetten Klage geführt. Doch schon zwei Jahre später sollte sich Eugen Oker in seiner frisch etablierten *Zeit*-Kolumne eines Pallat-Spiels anerkennend annehmen.

Das für „Die Spieltruhe" entwickelte *Bus Stop* handelte vom Leid des Ortsunkundigen, der sich im Liniennetz des Busverkehrs einer fremden Großstadt verheddert und nur zu oft in die falsche Richtung gefahren wird. Mit seinem internationalen Titel konnte dieses originelle Würfelspiel dann auch in Holland und England unverändert auf den Markt gebracht werden, was den Autor sicherlich mit besonderer Befriedigung erfüllt haben dürfte.

Unter dem Eindruck der ersten Ölkrise entstand in Zusammenarbeit mit dem Bundeswirtschaftsministerium für die Weihnachtsausgabe der Zeitschrift *Brigitte* als herausnehmbare Beilage das *Energiespiel*. Wie bei solchen Spielen üblich, trat allerdings der Unterhaltungswert hinter die damit beabsichtigte Informationsvermittlung zurück.



Pallats erstes Spiel: Sternrupfen (1932, Ravensburger)

In die Jahre 1978–81 fiel wieder eine besonders fruchtbare Schaffensperiode. Insgesamt sieben Titel erschienen in dieser Zeit in der Edition Perlhuhn, die heute nur noch zum Teil beim Autor selbst (Rasenweg 4, 3400 Göttingen) zu beziehen sind, von ihm zum Teil aber auch bei verschiedenen Herstellern untergebracht werden konnten.

Die *Zauberwürfel* – der Titel war bereits vor Erscheinen von Rubik's Cube gewählt – sind eine Weiterentwicklung von *Kombikub*. Mit zwei Serien zu acht dreifarbig gemusterten Würfeln erlauben sie eine ganze Reihe verschiedener Raumdominospiele.

Spirakel macht den Spielern zur Aufgabe, auf sich überschneidenden Radien, Kreisbahnen und Spiralen durch geschicktes Setzen der Spielsteine Sechserreihen zu vollenden.

Auch das in seiner Art einmalige *Dschungel* beeindruckt durch seine graphische Gestaltung. Jedes der 36 Teile, aus denen der Spielplan jedesmal anders zusammengesetzt wird, ist liebevoll und detailfreudig von Matthias Wittig mit Flora und Fauna illustriert. Die 2–6 Teilnehmer müssen versuchen, möglichst schnell mit den eigenen Figuren aus dem Dschungel über wild verschlungene Pfade herauszufinden und zugleich die anderen daran zu hindern. Es verdient volle Anerkennung, daß dieses Spiel von der Firma Spear in unveränderter Form und Gestaltung übernommen worden ist, so daß es jetzt praktisch überall erhältlich ist.

Und dann wieder die Bauspiele. *Peter Pallats Perlen Pyramide* und *Das Göttinger Turmspiel* werden demnächst bei Abra neu aufgelegt, wo man neben dem bereits erwähnten *Sternrupfen* außerdem noch an *Bau Dein Haus* interessiert ist. Da kommt es nicht von ungefähr, daß jüngst Pallats Sohn Nikolaus den Vertrieb des Abra-Sortiments für Deutschland übernommen hat. Zum *Göttinger Turmspiel* findet sich übrigens in der *SpielBox* 3/85, S. 43, eine Version für Behinderte beschrieben.

Hinter *Pyramide* verbirgt sich das schon vor dem Krieg erschienene *Treppauf-Treppab*, dessen Titel die Ravensburger inzwischen kurzerhand auf ein dreidimensionales Würfelspiel übertragen hatten.

Wohlgeratenes Kind der Not zu vieler Pyramiden-Steine war *Scalino*, das nach Bütehorn jetzt Hexagames in sehr schöner Ausführung im Programm hat. Hier geht es darum, auf einem vorgezeichneten Grundriß ein pyramidenähnliches Bauwerk zu errichten und dabei für von außen sichtbare Stufen Punkte zu kassieren, was eine Menge planerisches Geschick verlangt.

Auch als Spielbuchautor konnte sich Peter Pallat erfolgreich betätigen. Sein 1956 erschienenes *Spielbuch für große Leute* mit einer Sammlung von Spielen für mindestens drei Teilnehmer sollte als Humboldt-TB Nr. 46 noch drei weitere Auflagen erleben. Beim Brunnen-Bändchen Nr. 112 *Brettspiele selbstgemacht* hat er bei der Auswahl der Spiele als fachlicher Berater mitgewirkt.

In Göttingen, wo er sich um die Sanierung alter Stadtteile verdient gemacht und oft genug mit den Behörden sein „Bürger-Spiel" getrieben hat, genießt Peter Pallat bei bester Gesundheit seit vielen Jahren seinen verdienten Ruhestand.

Wer ihn in seinem Arbeitszimmer erlebt, wie er mit blitzenden Augen seine neuesten Spielideen erläutert, kann keinen Zweifel haben, daß er uns noch lange mit seinen ungewöhnlichen Einfällen erhalten bleiben wird.

Mit uns können Sie was erleben

FSV
FSV Fantasy Spiele Verlags-GmbH

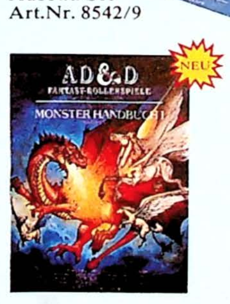
Das Abenteuer geht weiter! Das Ausbau-Set bietet den Charakteren höherer Erfahrungsstufen faszinierende Aufstiegsmöglichkeiten, neue Monster, neue Waffen und Kampftechniken und ausführliche Hintergrundinformation. Neue Zaubersprüche eröffnen fremde Existenzebenen.

Ausbau Set
Art.Nr. 8542/9

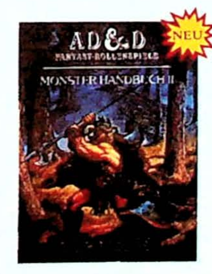


Dies ist ein Eins-zu-Eins Wettbewerbs-Modul. Es enthält 2 verschiedene Abenteuer für einen Spieler und einen Spielleiter.

O1 Edelstein und Zauberstab
Art.Nr. 8546/5



AD & D Monster Handbuch I
Art.Nr. 8537/6



AD & D Monster Handbuch II
Art.Nr. 8538/5

Diese offiziellen Handbücher von Gary Gygax, Vater der Fantasy-Rollenspiele, enthalten eine vollständige, alphabetische Sammlung der allerneuesten AD & D Kreaturen. Diese epischen Nachschlagewerke sind ein Muß für jeden ernsthaften Spieler.

© TSR, INC

FSV Fantasy Spiele Verlags-GmbH,
Fasanenweg 5, 7022 Leinfelden

Alleinvertrieb für



Killertomate packt aus!



40

GEHEIMDOSSIER: Gerald HERRMANN

NAME, ADRESSE, INKL! STIEGE? STOCK, TÜRNUMMER TELEFONNUMMER
Rotensterng. 33-35/2/12
26-88-47

CODENAME:

GEHEIMDOSSIER:

NAME, ADRESSE, INKL! STIEGE? STOCK, TÜRNUMMER TELEFONNUMMER
ELISABETH WONDMANNG
43 00 962

CODENAME: JOBSTMANN 4/10 III.

ARBEITSPLATZ
(Tebu im Umkreis von 100 m.)
tel. nr.
ich verwende den Eingang...
VAN LAAK - Boutique
I, Kärntnerstr. 51 - 55
VORDEREINGANG

Fahrzeug, Name, Typ, Farbe, Kennzeichen,

Ich bin tagsüber von .... 9 – 18
am Fr., 27 Juli von .... bis........
am Sa., 28. Juli
am So., 29. Juli
am Mo., 30. Juli
amDi., 31. Juli
am Mi., 31. Juli
am Do., 1. Aug.

DIESE ANGABEN SIND BINDEND, ÄNDERUNGEN BIT

In meiner Wohnung habe ich folgende Mitbewohner (Mutter, Vater, Geschwister etc. :

Mein Postkasten hat die Türnummer: 10

SONSTIGE BEMERKUNGEN:

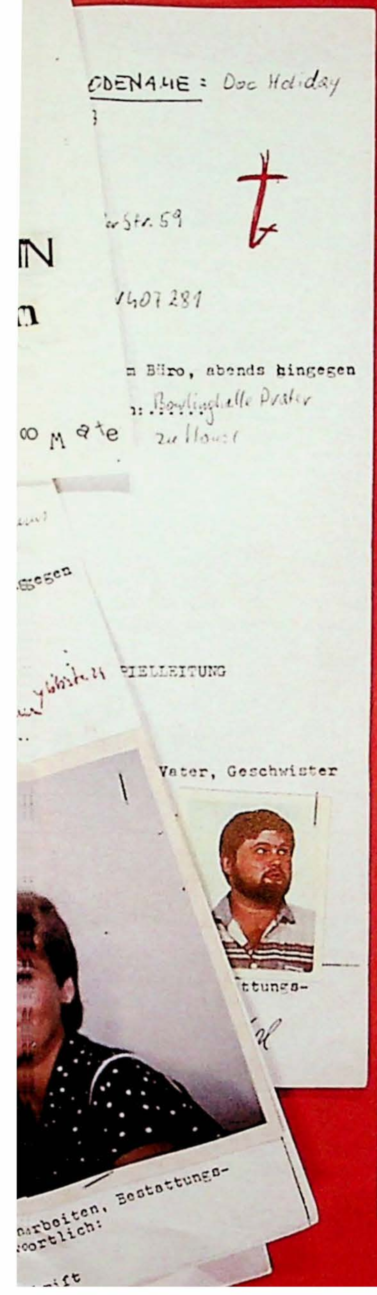
Auch deine Stunde wird schlagen

FOTO:

Für aus dem Spiel entstehende Schäden, Reinigungsarbeiten, kosten und sonstige Folgen bin ich selbst verantwortlich:

Unterschrift

In Wien wurde unlängst das erste Live-Rollenspiel praktiziert – *Killer*. Denken Sie sich eine Woche lang in die Rolle eines gedungenen und selbst gejagten Spritzpistolenattentäters hinein. *Roberto Talotta* war dabei.



Eine Woche lang sollten wir Action haben, verspricht Markus, der Spielleiter. Und schickt uns das wohlausgefüllte Dossier eines Mitspielers, den wir zu „erledigen" haben. 20 Punkte bringt das. Zusatz vom auftragerteilenden „Boß": Auch auf dich ist jemand angesetzt. Beruhigend.

Ich bekomme schließlich mit der Post die ausgefüllte Akte eines Freundes, Name, Adresse, Gewohnheiten, Hobbys, Arbeitsplatz, Telefonnummer – alles ist vermerkt. Und Foto. Das Spiel dauert eine Woche, pro erledigten „Fall" gibt es 20 Punkte.

Mein Opfer hat um 9.00 Uhr Arbeitsbeginn. Ich beschließe, ab sieben vor dem Haustor zu stehen und ihn abzufangen. Soweit mein Plan. Doch um 5.40 Uhr bereits – eine mörderische Zeit, finden Sie nicht? – klingelt es bei mir an der Tür. Nur mit Unterwäsche bestückt zücke ich meinen 45er Colt – eine acht Meter weit reichende Spritzpistole –, und schau' aus dem Küchenfenster Richtung Gang. Paranoia.

Mein Killer ist unvorsichtig. Er verläßt den Altbau und winkt noch. Es ist eine nette Bekannte, die sonst eher Detektivspiele am grünen Tisch bevorzugt. Nervös und plötzlich hellwach überlege ich, ob wohl an meiner Tür eine „Bombe" befestigt sein könnte. Ich ertappe mich mit leisem Schmunzeln, wie ich mit einem Kabel der Stereoanlage eine Verbindungsschnur zwischen Wohnungstür und Wohnzimmer bastle. Sollte eine Bombe hochgehen, wäre ich ausreichend geschützt. Eine Rückfrage beim Spielleiter – um 6.00 Uhr in der Früh – ergibt: Geht klar. Ich ziehe an. Platsch. Aha, da war was. Ich schaue nach: Ein mit Leukoplast angebrachtes rohes Ei sollte mich in die Luft jagen. Na warte, Mädchen.

Es war Steve Jackson, dieser Fließbanderfinder von Rollenspielen, der 1981 an den Regeln von *Killer* bastelte. „Ein Spiel für intelligente, kreative und leicht unzivilisierte Leute" heißt es in den englischen *Killer*-Regeln. Wie wahr. Im Nachwort zu selbigen erläutert uns ein John William Johnson, Universitätsassistent für Folklore an der US-University of Indiana, die Ursprünge des Killergames. Es war ein Film von Carlo Ponti, „Das zehnte Opfer", mit Marcello Mastroianni und Ursula Andress in den Hauptrollen. Der Streifen hatte 1965 so großen Erfolg, daß bereits ein Jahr darauf das erste Spiel unter Studenten an der Texanischen Universität von Austin stattfand. Der Film wiederum basierte auf einer Novelle von SF-Autor Robert Sheckley mit dem Titel *The seventh Victim*, erschienen im Galaxy-Magazine von 1953. Soweit Johnson.

Die Grundidee leitet sich aber vermutlich vom herkömmlichen Räuber und Gendarm, vom ewigen Streit zwischen Cowboy und Indianer ab. Bei *Killer* gibt es verschiedene Szenarien. Unseres ist das einfachste: *Circle of Death*.

Spieler A bekommt B als Opfer, der hat wiederum C und der wieder A. So schließt sich der Kreis. Wird ein Spieler „erledigt", Pardon, ausgeschieden, so erhält er von seinem Opfer den neuen Bogen. Man ist also auf ungefährliche Weise bemüht, Mitspieler möglichst elegant aus dem Weg zu räumen. Dazu benötigt man jedoch ein hohes Maß an Fairneß, Einfallsreichtum und geistiger Ausgewogenheit. In *Killer*, dem Rollenspiel aus den USA, geht es auch dementsprechend zu.

Vorher wird vom Spielleiter vereinbart, welche Orte vom Spielgeschehen herausgehalten werden (Arbeitsplatz etwa), wie die Kommunikation unter den Teilnehmern und zum Spielleiter erfolgt (per Telefon oder Anschlagtafel an einem neutralen Ort), welche Waffen zulässig sind etc. Gefahrlosigkeit muß jedenfalls gewahrt bleiben. Messer aus Schaumgummi, Spritzpistolen, Plastiktaranteln fürs Postfach, preiswerte Viertelkilopackungen Salz fürs zu vergiftende Bier ...

Auf englischen und amerikanischen Universitäten soll *Killer* bereits längst ein Hit sein. Das bewies nicht zuletzt der im Sommer gelaufene Kinofilm *Gotcha* („ich hab dich"), in dem ein *Killer*-Spieler es plötzlich mit dem KGB zu tun bekommt.

20 Punkte pro Eliminierung eines regulären Opfers, 25 für die Ausschaltung des eigenen Killers, 10 für den letzten Überlebenden, ein bis 10 Punkte für einen besonders theatralischen Tod. Wer in der U-Bahn verfolgt und zur Strecke gebracht wird und mit lautem Jaulen sich am Boden wälzend effektvolle letzte Worte spricht (Empfehlung: „Jetzt kann ich endlich wieder angstfrei leben", oder: „Brauchen Tote einen Fahrschein?"), ja, der kriegt Zusatzpunkte.

Waffen sind laut Spielregel in Kategorien eingeteilt. A gefahrlos, B mit Vorbehalt, C abzuraten, D verboten. Oder: Messer mit Gummiklinge gefahrlos, Spritzpistole mit Vorbehalt (macht naß!), Knallpatronen abzuraten (schlagen womö Funken in die pechschw Strumpfhosen abgebrühter lerinnen), lebende Schlang Ehebett verboten (es könnt Tier ja etwas passieren).

Interessant sind die V tensweisen, die sich im Lau ner einwöchigen *Killer*-Tour wickeln: Das morgendliche steigen ins Fahrzeug wird Ritual – unter die Räder sch Knallerbsen entdecken, die untersuchen, mit dem Z schlüssel unter die Türklink ren, auf der Suche nach Kon gift. Wie hält James Bond diesen Streß ein Leben lang Eine Woche reicht. Ano Anrufe, um festzustellen, o Opfer zu Hause ist. Einen m chen Tatort in der Nacht kundschaften. Den Wagen lichst weit weg von zu Hause ken oder gar der vermeintli Sicherheit einer Garage üb ben. *Killer*-Rituale.

Aber kehren wir zu uns ersten Spiel zurück. Wir w nur die Anzahl der Spieler (a Jeder verfügt über einen Cod men (meiner: Killertomate). trauen. Spielrunden we plötzlich abgesagt („meine G mutter aus dem Bregenzer kommt zu Besuch"), Einla gen zum Kaffee wohlüberleg gelehnt. Es könnte ja viell doch gerade der ...

Autos können ungefäh präpariert werden. Mein K legt mir Zahnpasta („Kon gift") unter die Türklinke Wagens. Mir ist klar, daß i dieser Woche eine halbe St von der Wohnung im dr Stock bis zum Wagen benö Links schauen, rechts scha die Spritzpistole im Anschlag Nachbarin: „Was machen jetzt wieder für einen Unsin die Lebensmittelhändlerin, n dem ich um sechs Uhr früh Kakao einkaufe: „Seit acht ren das erstemal früh aufges den, mein Herr?").

Der erste Anschlag mit Ei ist abgewehrt. Mein K muß ins Büro. Das weiß ich. zur Dämmerung habe ich Ruhe. Um acht schleiche ich zu meinem Opfer. Hauptbe lich Beamter. Ich präpariere Knallschnüren seinen Wa doch es regnet. Ich muß ins H Haustor geschlossen. Ich wa bis Nachbarn herauskom und schleiche hinein. Befestige rade einen Haufen Sprengzeu der Tür, da höre ich, wie mein Opfer gehbereit ma Bomben blitzschnell eingepa Deckung, Wasserrevolver zogen, die Tür geht auf, er kon

Die Merchant Bank hat meist eine noch bessere Idee.

Hinter jedem erfolgreichen Unternehmen steht eine erfolgreiche Bank, die mit eigenen Ideen und einem größeren Know-how dazu beiträgt, Finanzierungsprobleme optimal zu lösen. Die BHF-BANK, die Merchant Bank, bietet auch dem anspruchsvollen Privatkunden gewinnversprechende Konzeptionen für seine Vermögensanlage. Dabei sind steuerliche Überlegungen einbezogen.

Die BHF-BANK ist ihrer Tradition verpflichtet. Sie bildet das solide Fundament für die gediegene Beratung.

Lassen Sie sich von unserer Leistung überzeugen.

BHF-BANK

BERLINER HANDELS- UND FRANKFURTER BANK

Bockenheimer Landstr. 10 · 6000 Frankfurt am Main 1 · Tel. (069) 718-0



Zum Kaufen das gesamte Geld von Wüstenrot.

Da blicken Sie durch.

Wenn Sie Ihr Wunschhaus gefunden haben, können Sie schnell einziehen. Selbst wenn Sie nichts geerbt, nicht im Lotto gewonnen oder keine Reichtümer geheiratet haben.

Wie Sie auch heute Ihre Möglichkeiten sehen – wir finanzieren nicht nach »Schema F«, sondern nach dem neuen Schema Wüstenrot. Natürlich mit dem Bauspardarlehen, aber auch mit der I. Hypothek.

Wüstenrot heißt mehr als Bausparen: die gesamte Finanzierung aus einer Hand.

Schnell und unkompliziert.

Rufen Sie noch heute den Wüstenrot-Berater an, den Spezialisten für das Bausparen und die gesamte Finanzierung. Er weiß Bescheid.

wüstenrot

Zum Glück berät Sie Wüstenrot.

heraus. Ein nasser Beamter ist ein toter Beamter!

Das Gesicht mit einem Handtuch bearbeitend murmelt er danach, undiplomatisch, „Ach Sch ..., ich hab's gewußt." 20 Punkte. Um 8.40 Uhr am Morgen. Er übergibt mir sein Dossier mit den Daten meines neuen Opfers. Dieser arbeitet in einem Motorenwerk. Auf dessen Riesenparkplatz, Kapazität von tausend Fahrzeugen und drüber, suche ich seinen weißen Wagen. Nichts. Ich fahr am Nachmittag zu ihm nach Hause. Wagen ist da. Ich weiß, er muß abends zum Bowling. Warten.

Ich kann den Wagen nicht präparieren. Auto bearbeiten geht nicht, zuviele Mütter mit Kinderwagen unterwegs, Hausfrauen mit Stielaugen, Pensionisten mit Denunziantenblick. Also keine Schmierseife an der Türklinke, keine Knallkörper unters Rad. 19.00 Uhr. Er kommt aus der Wohnung. Ich verstecke mich hinter dem Wagen, zücke ein Messer (einen abgestumpften Brieföffner aus Holz), der fällt zu Boden und ich bin unbewaffnet. Aber mein Kampfoverall hilft mir: Ich hab noch ein kreisrundes Metallding, das bei Berührung mit einer glatten Fläche vibriert und als „Giftring" beim Spielleiter deklariert ist. Das Opfer öffnet die Tür, steigt ein, will sie schließen – ich bin schneller, sein Bauch ist glatt genug, presse den Ring, es macht *rrrrrrrr*, er schreckt sich, gibt zu, daß er verloren hat und ich habe schon 40 Punkte.

Der nächste wohnt in der Nähe des Praters. Ich bringe um 23.00 Uhr Knallerbsen an seinem Rad an. Sie explodieren, wenn man den Rückwärtsgang einlegt. Dann schmiere ich noch die Türklinke mit Kontaktgift ein. Sicher ist sicher. Plötzlich höre ich das Haustor aufgehen, er kommt, seine Lederjacke ist ausgebeulter als sonst, er scheint etwas gesehen zu haben. Ich krieche schon fast unter das Fahrzeug. Er kommt, ich habe mein Messer, stürze auf ihn los. Ich bin schneller. Eine halbe Sekunde nach meinem harmlosen Schlag zückt er eine Plastik-MP – ratatata. Pech für ihn, wir trinken bei ihm noch ein Gläschen bis um drei in der Früh. Er hatte ein ganzes Arsenal zu Hause: Luftballons, die, mit Wasser gefüllt, vorzügliche Handgranaten abgeben; eine Plastikberetta als Revolver; eine Fresbeescheibe als Ninja-Stern. Braucht er alles nicht mehr. 60 Punkte.

Ich gehe schlafen. Die anderen Spieler bemühen sich mittlerweile um originelle Attentate, die aber fehlschlagen. Da gibt es die Geschichte vom Luftballon, der, an einer Tür angebracht, von neugierigen Nachbarn zerplatzt wird. Dann entschuldigen sie sich beim Türbesitzer: „Wir haben Ihren Luftballon kaputtgemacht, wir kaufen Ihnen einen neuen." Oder die Geschichte vom Killer, der Pfefferkörner durch die Fugen der Wohnungstür streut und als tödliche Viren deklariert. Der unkooperative Spielleiter meinte, das sei zu sehr an den Haaren herbeigezogen.

Nächster Tag. Mein neues Opfer geht in einen Fortbildungskurs. Ich warte, bis es nach Hause kommt, eine alte, aber saubere Socke schützt meine Hand vor Kontaktgift – Hautcreme – das der andere ins Gesicht bekommen soll. Um zwölf Uhr mittags (!) taucht er auf, ich zögere, er reagiert schneller, läuft weiter, ich bemühe meinen Bürokörper um einen Hechtsprung, platsch. Sonnenschutzfaktor vier auf der Nase des Gegners. 80 Punkte.

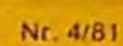
Jetzt will ich aber Pause machen, komm abends nach Hause, lege mich ins Bett, höre Musik. Aus der Entspannung wird aber nichts. Es läutet an der Tür. Revolver, langsames Öffnen, meine Nachbarin geht gerade vorbei. Warum läutet die bei mir bloß, denke ich. Ich bin verwirrt. Plötzlich taucht hinter der Gangnische meine Killerin auf. Sie hat einen Revolver, zielt, schreit „Peng", meine Nachbarin kennt sich nicht aus, ich stürze über den Kühlschrank, röchle noch schnell ein „Jetzt kann ich endlich wieder vor der Tür parken" und bin erledigt. Sie küßt mich wach, meine Nachbarin schaut immer noch so, als hätte sie etwas angestellt, ich bekomme acht Punkte für einen besonders theatralischen Tod. Endstand: 88 Punkte. Meine Killerin strahlt.

Der große Endkampf zwischen ihr und einem anderen Überlebenden gestaltet sich komisch: Sie läutet an seiner Tür, er macht auf, sie wirft einen Wasserluftballon, der zerplatzt aber nicht, er zieht den Colt, sie knallt einen zweiten hin, er trifft sie, der Ballon zerplatzt auch – beide erledigt. Sie schauen sich gegenseitig mit offenem Mund an und murmeln: „Jetzt haben wir das schöne Sterben vergessen."

Ich habe gewonnen, bekomme einen *Killer*-Wanderpokal bei der Abschlußfeier in einer Pizzeria. Ein sehr verwerfliches Spiel, das diesem Steve Jackson da einfiel.

Alle auf einen Blick





Nr. 4/81



Nr. 1/82



Nr. 2/82



Nr. 3/82



Nr. 4/82



Nr. 1/83



Nr. 2/83



Nr. 3/83



Nr. 4/83



Nr. 1/84



Nr. 2/84



Nr. 3/84



Sonderheft „Spielertage '84"



Nr. 4/84



Nr. 1/85



Nr. 2/85



Nr. 3/85



Nr. 4/85



Nr. 5/85

Für alle **SpielBox**-Leser, die ihre **SpielBox**-Sammlung noch nicht komplett haben, halten wir die bereits erschienenen Ausgaben bereit. Pro Exemplar zahlen Sie nur DM 5,60 zuzügl. Versandspesen.
Bestellen Sie die Ihnen noch fehlenden **SpielBox**-Ausgaben mit der Bestellkarte Seite 57 bei der **argo Verlags- und Werbe-GmbH, Am Michaelshof 8–10, 5300 Bonn 2**

Kommen Sie zu uns

Im Herbst 1981 haben wir angefangen. Mit der einzigen Spielezeitschrift in einem deutschsprachigen Land. Das war ein Experiment. Der Erfolg hat uns recht gegeben. Denn auch bei uns wissen viele, daß Spielen eigene Aktivität ist. Ganz direkte Kommunikation. Eben Freizeit alternativ. Und damit Ausdruck eigener Freiheit. Auch Sie sollten dabei sein. Werden Sie also selbst aktiv.

Abonnieren Sie die **SpielBox.** Sechsmal im Jahr kommt sie ins Haus. Von uns bekommen Sie vorweg als Geschenk eines der bisher erschienen Hefte.

Mit unseren Postkarten (Seiten 57/58) können Sie außerdem bestellen: **SpielBox** als Geschenk. Die bisher erschienen Hefte zum Sonderpreis. Die **SpielBox**-Sammelmappe. Und die Kassette mit den bisher erschienenen Ausgaben.

Bestellkarten Seite 57




Jung.
Frech.
Echt stark.
Die Milch macht's.
BESTELL-COUPON
Alle Milch-Fans, die noch mehr über Milch wissen wollen, bestellen das Milch-Lexikon: interessante, farbige Informationen auf 64 Seiten. Bestell-Nr. 026 701
Name
Straße
PLZ/Ort
Bitte 4 x 80 Pf-Briefmarke einsenden an Centrale Marketinggesellschaft der deutschen Agrarwirtschaft mbH Kennwort Milch, Postfach 1111, 4804 Versmold.
WeitereInformationenüberBildschirmtextBTXNr. • 12229#.
5F SB6
CMA

SPANNENDE SPIELE ORIGINELLE GESCHENKE

Es wird Weihnachten, und da stellt sich einmal mehr die Frage, was man schenken oder auch sich selber wünschen soll.

Was aber liegt für uns näher, als sich und die anderen mit Spielen einzudecken? Nur – wie soll man sich in der Menge der vorhandenen Titel zurechtfinden?

Zu siebt haben wir nun versucht, für Sie eine Auswahl von Spielen zusammenzustellen, die wir für besonders empfehlenswert halten.

So haben denn Helge Andersen, Synes Ernst, Walter Luc Haas, L. U. Dikus, Helmut Steuer, Eberhard von Staden und Knut-Michael Wolf in ihren Sammlungen gekramt. Jeder wählte 20 besonders sowie 10 in zweiter Linie empfohlene Spiele, die aus deutschsprachigen Verlagen stammen und noch auf dem Markt sind.

Auf diese Weise sind 76 Titel zusammengekommen, von denen wir das erste Drittel hier in Erinnerung rufen wollen: die ersten vier wurden von allen genannt, die anderen kamen mit Ausnahme der letzten drei auf der Mehrheit der Listen vor. Die jeweils in der Klammer angeführte Zahl zeigt den Rang an, den das Spiel in unserer Auswahl erreicht hat. Außerdem sind in der Klammer Erfinder und Verlag angegeben.

Natürlich können wir hier die einzelnen Spiele nicht nochmals ausführlich vorstellen: ein paar wenige Worte müssen jeweils genügen – fast alle sind ja schon in der Spielwiese und in den Rezensionen der *SpielBox* beschrieben und bewertet worden.

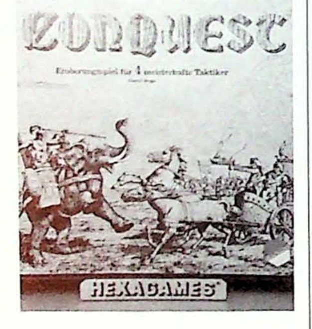
Hase und Igel
kann bis zu sechs junge und alte Spieler begeistern. Ob man es mit viel oder wenig Raffinesse, mit kürzeren oder längerfristigen Berechnungen, mit oder ohne List und Tücke angeht – es macht Spaß, seinen Karotten und Salate fressenden, mitunter auch hamsternden Hasen bald vorpreschen, bald zurückfallen zu lassen, um ihn schließlich ins weitentfernte Ziel zu bringen.
(Dave Parlett; Ravensburger; 1)

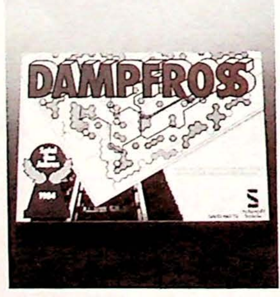


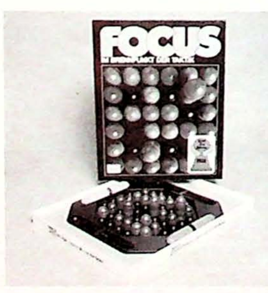












König der Sterne
eröffnet durch ständig wechselnde Bündnisse immer wieder neue Möglichkeiten. Das dabei benötigte Verhandeln, der Einsatz von Handkarten und individuell zugeteilten kosmischen Kräften verschiedenster Art führt zu spannenden Spielverläufen voller Überraschungen.
(Eberle/Kittredge/Norton/Olotka; ASS; 1)

Scotland Yard
läßt bis zu fünf Detektive einen Verbrecher jagen, der sich den Häschern – oft vergeblich – mittels Bus, Taxi und U-Bahnfahrten zu entziehen sucht. Die wilde Jagd durch London erfordert von beiden Seiten einiges an Überlegung, Planung und auch etwas angewandter Psychologie, um die Tricks und Bluffs der Gegenseite zu durchschauen.
(Autorenteam; Ravensburger; 1)

Dampfroß
läßt bis zu sechs Eisenbahnpioniere erst ein weitverästeltes Geleisnetz konstruieren. Wer dabei möglichst viele Städte am geschicktesten miteinander verbindet, hat bei den nachfolgenden Rennen zwischen ausgelosten Siedlungen die besten Gewinnchancen. Unterschiedliche Karten und Rennstrecken machen jede Partie anders – und mit raffinierten Gegnern auch immer wieder interessant.
(Dave G. Watts; Schmidt; 4)

Cluedo
verlangt den bis zu sechs Kriminalisten einiges an deduktivem Denken ab, um – mit etwas Glück auch – herauszuklügeln, wer in welchem Raum und mit welcher Waffe gemeuchelt hat: ein Klassiker, der noch keineswegs veraltet ist.
(Parker; überarbeitet bei Carlit; 5)

Conquest
kann je nach Ausgabe zu zweit oder zu viert gespielt werden, ist aber kein Spiel für jedermann – es kostet einiges an schlauen strategischen und taktischen Planungen, um seine Elefanten, Streitwagen, Schiffe und Krieger so geschickt einzusetzen, daß sie gegnerischen Angriffen gewachsen sind, listigen Hinterhalten entgehen und schließlich ins feindliche Forum eindringen.
(Donald Benge; Hexagames; 5)

Focus
ist ein hochkarätiges Denkspiel für zwei Spieler oder Teams, wobei Sieg oder Niederlage aus-

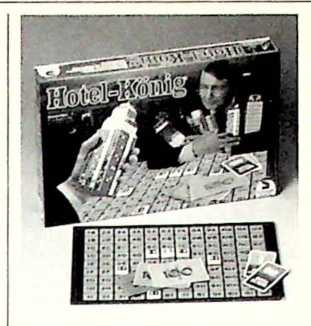
schließlich durch weitsichtigere und intelligentere Strategie herbeigeführt wird. Wer sich Reserven verschaffen und seine aktiven Figuren rechtzeitig so konzentrieren kann, daß sie sich gegenseitig schützen und mit großer Kraft auf die entscheidenden Brennpunkte einwirken, wird Erfolg haben.
(Sid Sackson; Parker; 7)

Hotelkönig
stellt bis zu sechs Spieler Runde für Runde vor die Wahl, ob eine Hotelkette angefangen, vergrößert oder auch mit einer anderen fusioniert werden soll, wobei sich der Wert ihrer Anteilscheine gewinn- oder verlustbringend ändert. Wer mit seinen Bausteinen und seinem Kapital gut haushält und sich im richtigen Moment für die geeignetste Aktion entscheidet, vermag die anderen auszutricksen . . .
(Sid Sackson; Schmidt; 8)

Sagaland
unterhält jung und alt glänzend und besticht auch durch attraktives Material. Gutes Gedächtnis und etwas Glück sind nötig, um den jeweils gewünschten, unter Bäumen versteckten Märchengegenstand zu finden und rechtzeitig im Königsschloß abzuliefern: ein Spiel für die ganze Familie, bei dem gerade auch die Jüngeren eine echte Chance haben.
(Michael Matschoss, Alex Randolph; Ravensburger; 8)

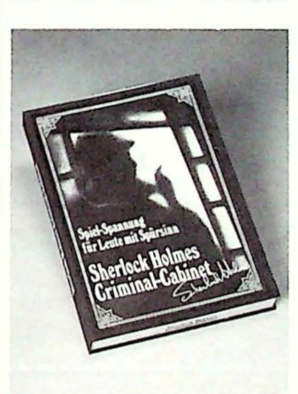
Sherlock Holmes
erlaubt es, allein, gemeinsam oder im Wettstreit gegeneinander zu versuchen, mehrere Kriminalfälle aufzuklären und es dabei, wenn irgend möglich, dem Altmeister der Kriminalisten zumindest gleichzutun. Aus Zeugenaussagen, Archiven, Zeitungsmeldungen sammelt man Indizien, mit denen man dann den Verbrecher zu überführen versucht. Etwas Glück und scharfsinniges Denken führen hier zum Erfolg.
(Franckh-Kosmos; 8)

Twixt
ist unseren Lesern ja aus dem Rätselteil wohlbekannt: mit List und Voraussicht sucht man einerseits selbst eine Brücke vom einen Brettrand zum anderen zu bauen – und andererseits zu verhindern, daß der Gegner dieselbe Aufgabe vorher zu bewältigen vermag.
(Alex Randolph; Schmidt; 11)





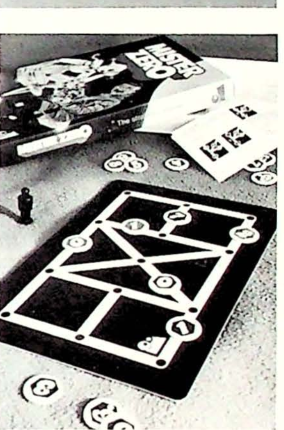




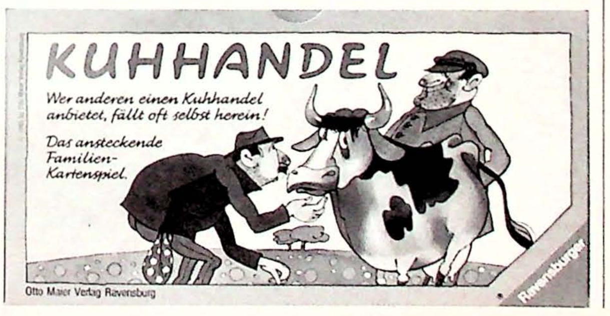












Metropolis
läßt eine Stadt aus Villen, Wohnblöcken, Schulen, Läden, Bürogebäuden, Fabriken und Spitälern entstehen. Bis zu fünf Spieler versuchen, die einzelnen Parzellen so zu bebauen, daß ihr Besitz durch das geeignetste Umfeld und die passendste Lage möglichst wertvoll wird – wobei bald freundliche Kooperation, bald schierer Eigennutz, mitunter auch etwas Perfidie mehr einbringt.
(Sid Sackson; Ravensburger; 12)

Abilene
ist eines der seltenen Dreierspiele: Cowboys treiben ihre Herden nach Abilene, versuchen sie durch Abstecher in gegnerische Gefilde zu vergrößern, gehen dabei aber auch das Risiko ein, verseuchte Tiere zu rauben. Showdowns gehören mit zum rauhen Trail, auf dem schließlich der Glücklichere und manchmal auch der geschickter Planende die Nase vorn haben wird.
(Roland Siegers; Hexagames; 13)

Baubylon
schafft immer wieder neue Spiellandschaften, da der zu begehende Weg für jede Partie durch aneinander gereihte und getürmte Klötze neu konstruiert wird. Mittels Würfelpunkten klettert man nun auf und ab, auch über eigene und fremde Steine, die man dabei blockieren oder schlagen kann, bis schließlich einer allen Hindernissen und Unliebsamkeiten zum Trotz den höchsten Punkt des Geländes erklommen hat.
(Reinhold Wittig; Perlhuhn, Fagus; 13)

Kuhhandel
ist ein Kartenspiel für drei bis fünf jüngere oder ältere Pfiffikusse, bei dem man in freiwilligen und erzwungenen Auktionen versucht, allerlei Tiere zu ergattern, um schließlich möglichst wertvolle Viererherden zu besitzen – wenn man nicht zu oft durch perfide Roßtäuschertricks geleimt worden ist . . .
(Rüdiger Koltze; Ravensburger; 13)

Mister Zero
eignet sich für Denker und Tüftler: die einzige Spielfigur wird erst bewegt, wenn die beiden Gegner in abwechselndem Setzen von richtungsbestimmenden Steinen deren gesamten Weg vorprogrammiert haben – wobei die so erreichten Ziele und die dabei zurückgelegte Strecke entscheiden, wer mehr Punkte einheimst.
(Wilfried Bauer, Rudolf Schweikert; dacapo; 13) ▷

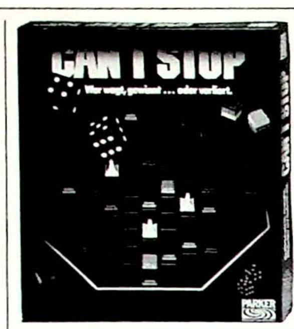
Can't Stop
läßt jeden der bis zu vier Spieler würfeln, solange er will – sofern er dann jeweils eine seiner drei Figuren auf einer der gewählten Bahnen nach oben bewegen kann. Wer die Wahrscheinlichkeiten außer acht läßt und mit zu riskantem Spiel sein Glück überreizt, kommt in seinem Zug gar nicht weiter.
(Sid Sackson; Parker; 17)

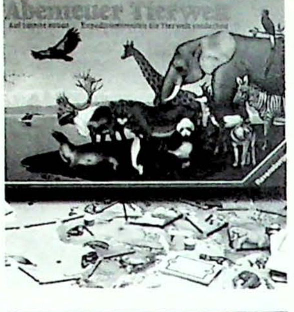
Epaminondas
gibt zwei Spielern Gelegenheit, sich mit Raffinesse in Strategie und Taktik zu messen. Die Spitze einer Figurenkolonne ist um so stärker, je mehr Steine sich hinter ihr eingereiht haben, entsprechend weit kann sich auch die ganze Kolonne bewegen – und es gilt, einen seiner Steine einen Zug lang auf der gegnerischen Grundlinie zu halten: ein interessantes und anspruchsvolles Spiel.
(Bob Abbott; Hexagames; 17)

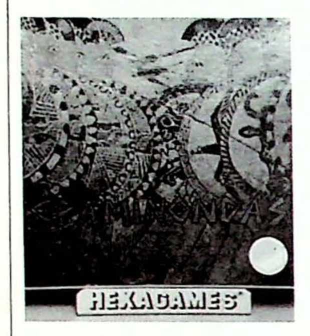
Heimlich & Co.
eignet sich für drei bis sieben junge und ältere Agenten, die versuchen, mit ihrer Figur Informationen zu sammeln und sie dann ins Ziel zu bringen, ohne daß die anderen rechtzeitig merken, welcher Figur man zum Gewinn verhelfen will: jeder darf jede Figur bewegen. Das Drumherum an lauthalsigen Verdächtigungen, pseudozornigen Dementis und Bluffzügen mit fremden Figuren sorgt für Stimmung.
(Wolfgang Kramer; Perlhuhn; 17)

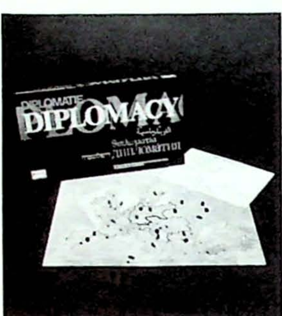
Risiko
ist eine spannende, aber langwierige Auseinandersetzung zwischen bis zu sechs Spielern, die sich aufmachen, mit vielem Würfeln die Welt zu erobern – wollte sagen: zu befreien – oder ein anderes, vor den anderen geheimgehaltenes Teilziel zu erreichen. Von der Thematik und der Spieldauer her nicht jedermanns Sache – aber wer es mag, mag es sehr. (Parker; 17)

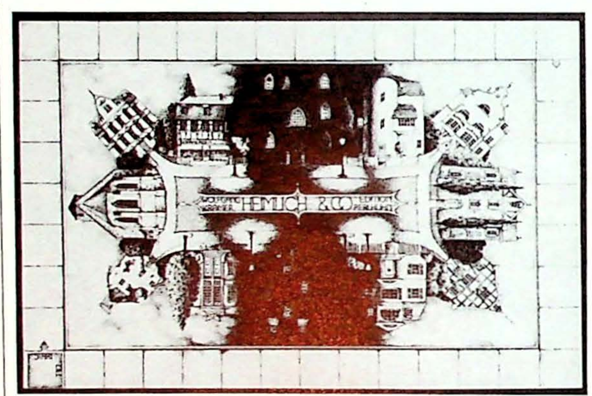
Das Spiel
straft seinen Namen Lügen – mehr als 50 recht verschiedene Glücks-, Bau-, Brett-, Taktik- und Geschicklichkeits-Spiele sind schon im Regelbuch enthalten – weitere Variationen werden sich zweifellos finden. Dies alles beruht auf einem schief gerasterten Metallsockel, auf dem sich bis zu je 100 Würfel in drei verschiedenen Farben nach mehr oder minder anspruchsvollen Regelungen bewegen, auftürmen und oft in



















irgendeiner Form bedenken lassen: eine tolle Sache.
(Reinhold Wittig u.v.a.; Perlhuhn; 17)

Abenteuer Tierwelt
schickt bis zu sechs, nicht unbedingt nur jüngere Spieler auf Expeditionen, die von allen gemeinsam geführt werden. Jeder versucht dabei, sie so zu steuern, daß er jene Orte erreicht, an denen er seinen Forschungsauftrag zu erfüllen vermag. Ereigniskarten, Sperrsteine und Ähnliches ergeben taktische Möglichkeiten, die das Spiel abwechslungsreich und unterhaltsam machen.
(Ursula und Wolfgang Kramer; Ravensburger; 22)

Diplomacy
läßt sieben gewiefte Diplomaten die Vorherrschaft im Europa der Jahrhundertwende anstreben. Man verhandelt, schließt Abkommen aller Art, wird sich aber auch leichthin über alles hinwegsetzen, wenn Strategie, Pragmatismus, Perfidie oder anderes zu Sachzwängen führen sollte. Lug und Trug, aber auch taktisches und psychologisches Geschick bestimmen das erregende, aber nicht gerade simple und recht zeitraubende Spiel.
(Alan B. Calhamer; Parker; 23)

Quick 7
schafft – meist recht lautstarke und hektische – Stimmung: vier bis sieben Makler rufen gleichzeitig ihr Angebot aus, und jeder bemüht sich, durch geschickte Tauschmanöver und schnelles Umdisponieren als erster eine vollständige, aber je nach Art mehr oder minder wertvolle Serie einer Ware in die Hand zu bekommen – und zumindest nicht auf einer mißlichen Karte sitzen zu bleiben.
(früher Zaster; Parker; 23)

Scrabble
muß wohl kaum vorgestellt werden: das kreuzweise Auslegen von Wörtern, deren Buchstaben je nach Lage und Seltenheit Punkte einbringen, begeistert nach wie vor unzählige, die gern mit Wörtern spielen und denken.
(Alfred Butts, James Brunot; Spear; 23)

Interessant mag noch sein, welche Spiele ein paar der folgenden Plätze belegten: Jago (26), Drei Magier, Kippling, Playboss (27), Fotosafari, Boggle, Giganten, Seeräuber-Spiel, Kleine Nilpferde (30) werden jeweils von drei der sieben Juroren empfohlen.

Walter Luc Haas

Herzlich willkommen an Bord des IC 85.

Ich bin ein neuer Service der Bahn. Sie finden mich an Bord des neuen Intercity. Und im Namen des gesamten Zugbegleitteams heiße ich Sie herzlich willkommen. Wir helfen Ihnen beim Ein- und Aussteigen mit dem Gepäck, zeigen Ihnen Ihren reservierten Sitzplatz, beantworten Ihnen alle Fragen über Ihre Reiseroute, Ihre Anschlußzüge und erzählen Ihnen alles, was außer uns noch neu am Intercity '85 ist: mehr IC-Züge und mehr IC-Bahnhöfe auf 6 statt bisher 4 IC-Linien, mehr Direktverbindungen, weniger Umsteigen und kürzere Fahrzeiten. Außerdem können Sie jetzt an 28 IC-Bahnhöfen direkt am Bahnhof parken oder unter dem Stichwort „Rail & Road" ein Auto mieten. Und auch der Frankfurter Flughafen liegt jetzt auf unserer Route und ist mit dem neuen IC stündlich bequem zu erreichen. Alles Weitere erfahren Sie bei allen Fahrkartenausgaben, DER-Reisebüros und den anderen Verkaufsagenturen der Bahn.







Das Schw
Fantastische
Das Schwarze Aug
wo Sie dieses
Das Schwarze Auge-Fieber greift um sich! Wen
Sphären dieser fantastischen Abenteuerwelt
ins E
Das Schwarze Auge eröffnet Ihnen ungeahnte S
Schwarze Auge Basis-Spiel und erleben Sie die A
Die genannten Fachhändler bieten d
Sie weisen Ihnen den Weg nach Aventu
Wertheim, Kurfürstendamm 231, 1000 Berlin 15
Ka De W, Tauentzienstr. 21–24, 1000 Berlin 30
Walter Bleck, Karl-Marx-Str. 188, 1000 Berlin 44
Dietmar Hartung, Arndstr. 13, 1000 Berlin 61
Spielwaren Keck, Brunowstr. 14, 1000 Berlin 27
Marg Luft, Wilmersdorfer Str. 157, 1000 Berlin 10
Max + Moritz, Pichelsdorfer Str. 123, 1000 Berlin 20
Heinz K. Obst, Müllerstr. 12 B, 1000 Berlin 65
J. Proske, Mariendorfer Damm 58, 1000 Berlin 42
W. Sefzik, Grußdorfstr. 15, 1000 Berlin 27-Tegel
Spielkiste, Senftenberger Ring 13, 1000 Berlin 26
Die Spielzeugleiste, Carl-Schurz-Str. 44, 1000 Berlin 20
L. Schleh, Obstallee 29–30, 1000 Berlin 20
Spiel Vogel, Uhlandstr. 137, 1000 Berlin 31
Wunderlich, Mariendorfer Damm 145, 1000 Berlin 42
Kaufhof, Oststraße 3, 2000 Norderstedt
Alsterhaus, Jungfernstieg 16–20, 2000 Hamburg 36
Karl Dluzak, Barsbütteler Str. EKZ, 2000 Hamburg 70
Hestermann & Zimmermann, Neuer Wall 7, 2000 Hamburg 336
Otto Koch, Ependorfer Landstr. 104, 2000 Hamburg 20
Hermann Möller, Rahlstedter-Bahnhofstr. 29, 2000 Hamburg 73
Spielzeug Rasch, Gerh.-Hauptmann-Platz 1, 2000 Hamburg 1
Spielzeugkiste, Berner Heerweg 173–175, 2000 Hamburg 72
Wilhelm Schikkus, Geierstr. 11, 2000 Hamburg 60
Claus Voigt + Partner, Rentzelstr. 4, 2000 Hamburg 13
Pott-Peters KG, Bahnhofstr. 18, 2090 Winsen-Luhe
Spielzeug Eck, Wilhelm-Strauß-Weg 6,
2102 Hamburg-Wilhelmsburg
Ernst Stackmann KG, Lange Straße 39/41, 2150 Buxtehude
Hobby Koll, Feldschmiedekamp 4, 2210 Itzehoe
Theodor Giesecke, Holstenstr. 76, 2300 Kiel
Spielzeug-Schulz, Norderstr. 15–17, 2390 Flensburg
Horten, Papenstr. 5, 2800 Bremen 1
Hertie, Obernstr. 55–57, 2800 Bremen 1
Die Spielerei GmbH, Vor dem Steintor 33, 2800 Bremen 1
Gebr. Stolle GmbH, Ostertorsteinweg 55, 2800 Bremen
Hermann Wichlein, Ostertorsteinweg 56–58, 2800 Bremen 1
Dodenhof KG, 2802 Ottersberg 1
Moritz Waje, Zum Achimer Bahnhof 31, 2807 Achim
F. Krümpelbeck, Große Str. 48 U. 42, 2848 Vechta
Das Schwarze Auge
Abenteuer Basis-Spiel
Die Werkzeuge des Meisters
Abenteuer Ausbau-Spiel
KLICK
Schmidt Spiel + Freizeit GmbH
Postfach 11 65
8057 Eching
Tel. (0 81 65) 7 03-0



e erwartet Sie dort, Zeichen sehen!

Sie noch nicht Club-Mitglied sind, die vielschichtigen
ch nicht erlebt haben, dann wagen Sie den Schritt:
bnis total!

el- und Spannungs-Dimensionen. Holen Sie sich das
nteuer, in die Sie die Schwarze Auge-Bücher entführen.

lkomplette Schwarze Auge-Programm an.
en, in das Land der fantastischen Abenteuer.

W. & F. Ziegfeld, Bürgerm.-Smidt-Str. 16, 2850 Bremerhaven
Horten, Bgm.-Smidt-Str. 10, 2850 Bremerhaven 12
Carl Otto, Lange Str. 14, 2870 Delmenhorst
Carl Wilhelm Meyer, Haarenstr. 15, 2900 Oldenburg
Kaufhof, Bahnhofstr. 9–11, 3000 Hannover
Baste-Spielwaren, Windmühlenstr. 33, 3000 Hannover
E. Brinkmann, Georgstr. 10, 3000 Hannover
Schmorl & V. Seefeld, Bahnhofstr. 14, 3000 Hannover 1
Wettig, Grupenstr. 3–5, 3000 Hannover 1
K. W. Jahns, Lange Str. 20–22, 3050 Wunstorf
Ulrich Spielwaren, Zöllnerstr. 42, 3100 Celle
Beckmann-Henschel, Postfach 66, 3160 Lehrte
Ronig, Steinweg 74, 3170 Gifhorn
Horten, Almsstr. 41, 3200 Hildesheim
F. C. Steuber, Osterstr. 50, 3250 Hameln 1
Horten, Bohlweg 72, 3300 Braunschweig
Lütgenau, Graf-Adolf-Sr. 15, 4000 Düsseldorf 1
Kaufhof, Marienstr. 110-113, 4040 Neuss 21
Puppenkönig, Hindenburgstr. 67, 4050 Mönchengladbach
Leo Gerads & Co., Marktstr. 17, 4050 Mönchengladbach
Seidel, Marktstr. 13, 4150 Krefeld
Lotte vom Bruch, Marktstr. 108, 4200 Oberhausen
F. Franck, Hohe Str. 32, 4230 Wesel
Heinrich Roskothen, Kornmarkt 7, 4300 Essen 1
Quernheim, Friedrichstr. 13, 4370 Marl
L'Hippopotame, Ludgeristr. 55, 4400 Münster
Horten, Ludgenstr. 1, 4400 Münster
Carl Hochherz, Am Prinzipalmarkt, 4400 Münster
G. Adelmann, Marienstr. 3–5, 4450 Lingen
Horten, Wittekindstr. 23, 4500 Osnabrück
Hertie, Neumarkt 13, 4500 Osnabrück
Schäffer Geschenke, Nicolaiort 7–9, 4500 Osnabrück
Lütgenau, Ostenhellweg 43, 4600 Dortmund
Möllmann, Brückstr. 32, 4630 Bochum
Georg Kerstin, Markt 2, 4770 Soest
Horten, Stresemannstr. 11, 4800 Bielefeld 1
Moster, Niedernstr. 26, 4800 Bielefeld
Hermann Hagemeyer, Marktstr. 3, 4960 Stadthagen
Hermann Hagemeyer, Klosterstr. 6–8 A, 4970 Bad Oeynhausen
Feldhaus, Schildergasse 46–48, 5000 Köln
Hans Krämer GmbH, Uhlstr. 85–87, 5040 Brühl
Heinrich Haas, Hauptstr. 216, 55060 Bergisch Gladbach
Gebr. Schefer, Krefelderstr. 147, 5100 Aachen
Univers. Buchhdl. Bouvier, Am Hof 32, 5300 Bonn
Westenhöfer, Gangolfstr. 8–10, 5300 Bonn
W. Müller & Söhne, Luisenstr. 28–30, 5600 Wuppertal 1
Otto Helmert KG, Elberfelder Str. 49, 5800 Hagen 1
Spiel + Freiz. Langelittig, Bahnhofstr. 28, 5810 Witten
A. Bartsch Spielwaren, Postplatz 1, 5840 Schwerte/Ruhr
Carl Burger, Marktplatz 4, 6990 Bad Mergentheim
Spielwaren Kuntz, Marktplatz 10, 7000 Stuttgart 1
Breuninger, Breuningerland, 7032 Sindelfingen
Fischer Spiel + Freizeit, Wettbachstr. 1, 7032 Sindelfingen
Abele, Stuttgarter Str. 8, 7080 Aalen/Württ.
Wanner Spielzeug, Heinkelstr. 4, 7080 Aalen
Brenner Schilling, Fleinerstr. 31, 7100 Heilbronn
Albrecht Rees, Kirchstr. 9–11, 7140 Ludwigsburg
Zinthäfner, Solitudestr. 38, 7140 Ludwigsburg
Wilh. Heiges, Fischbrunnenstr. 3, 7300 Esslingen
Johann Stüber, Neckarstr. 13, 7300 Esslingen/N.
Rau Hermann, Poststr. 50, 7320 Göppingen
Elser Spielwaren, Kirchstr. 1, 7320 Göppingen
Rümelin, Hauptstr. 41, 7340 Geislingen
Well Spielwaren, Europastr. 1–7, 7400 Tübinben
Dauth-Zeyer, Hafengasse 3–5, 7400 Tübingen 1
S + F Panne, Wilhelmstr. 29, 7410 Reutlingen
Sterr GmbH, Bahnhofstr. 9, 7440 Nürtingen
Hermann Schmid, Marktstr. 50–52, 7470 Albstadt 1
Wilhelm Döring, Ritterstr. 5–7, 7500 Karlsruhe
Moritz Gerwig, Dillsteiner Str. 4–6, 7530 Pforzheim
Spiel + Freiz. Lauterwasser, Wessenbergstr. 15/17, 7750 Konstanz
Reinhard Bauer, Rietstr. 29, 7730 Villingen
Reinhard Bauer, Ekkehardstr. 30, 7700 Singen
Spiel + Sport Guldin, Hauptstr. 9, 7778 Markdorf
Spielwaren Sindel, Neue Marktstr. 71, 7900 Ulm
Hindelang, Hindenburgstr. 44, 7940 Riedlingen
Kaufhof, Landsberger Str. 171, 8000 München 21 (Laim)
Hertie, Bahnhofplatz 7, 8000 München 2
Fischer Spiel + Freizeit, Sonnenstr. 2, 8000 München 15
Obletter, Marienplatz 19, 8000 München 2
Obletter, Thomas-Dehler-Str. 12, 8000 München 83
Obletter, Karlsplatz 11–12, 8000 München 2
Spielwaren Schmidt, Neuhauser Str. 20, 8000 München 2
Horten, Ludwigstr. 28, 8070 Ingolstadt 21
A. Sporrer, Milchstr. 5, 8070 Ingolstadt
Spielwaren Geisenfelder, Ludwigstr. 2, 8220 Traunstein
Spiel + Freizeit Moser, Ludwigstr. 17, 8220 Traunstein
Seigert, Lindenstr. 6, 8228 Freilassing
Kiermaier, Altstadt 73, 8300 Landshut
Hans Dittlmann OHG, Bahnhofstr. 11, 83390 Passau
Hch. Forchthammer, Kohlenmarkt 3–4, 8400 Regensburg
Horten, Neupfarrplatz 8, 8400 Regensburg 11
Heinr. Forchthammer,
Theresienplatz 35/36, 8440 Straubing
Spiel + Freizeit Mödel, Georgenstr. 2, 8450 Amberg
Georg Beer, Fronbergstr. 2, 8460 Schwandorf
Karstadt, Donaustr. 130, 8500 Nürnberg-Eibach
Schweiger, Breite Gasse 64–66, 8500 Nürnberg
Karstadt, Donaustr. 130, 8500 Nürnberg-Eibach
Virnich Spielwaren, Luitpoldstr. 6, 8500 Nürnberg
Carl Scholl, Hauptstr. 13; 8520 Erlangen
Stemmler Helmut, Maxstr. 13, 8580 Bayreuth
Hertie, Grüner Markt 23, 8600 Bamberg
Spielwaren Korb, Promenade 2, 8600 Bamberg
Karin Niederwald, Ludwigstr. 36, 8670 Hof
Obletter Spielwaren, Kaiserstr. 14, 8700 Würzburg
Anton Schierling, Luitpoldstr. 19, 8720 Schweinfurt
Fechter GmbH,
Joh.-Seb.-Bach-Platz 8, 8800 Ansbach
Spielw. Hartmann, Am Rathausplatz, 8900 Augsburg
A. Scherrer, In der Brandstatt 4, 8960 Kempten
Günter Wagner, Hildegardplatz 7 + 5, 8960 Kempten

Fortsetzung dieser noch nicht vollständigen Aufstellung folgt.

Schmidt Spiele

TROTZ MÄNGELN POSITIVE BILANZ

Die dritten *Deutschen Spielertage* liegen jetzt bereits mehr als drei Monate zurück. Dennoch ist eine Nachbetrachtung notwendig. Allein schon wegen der zahlreichen Höhepunkte, die in der allgemeinen Berichterstattung etwas zu kurz gekommen sind.

Als erste sind da die *Deutschen Mannschaftsmeisterschaften im Brettspiel* zu nennen. An ihnen hatten insgesamt 44 Teams zu je vier Spielern teilgenommen. Eine Rekordbeteiligung in der kurzen Geschichte dieser Meisterschaften! Hier die Sieger:

- Erste: Friedel Hoffmann, Christian Hoffmann, Karsten Wolf, Anne Oehme (Dinslaken, 81,5 Punkte).
- Zweite: Peter Wegmann, Frank Fuchs, Gerd Sohns, Monika Zimmer (Heidelberg, 79,5 Punkte).
- Dritte: Thomas Krönke, Werner Mieritz, Karlheinz Krönke, Volker Kuhnle (Solingen, 78,5 Punkte).
- Vierte: Jürgen Hoffmann, Rüdiger Beyer, Ingeborg Maack, Michael Maack (Hamburg, 78 Punkte).
- Fünfte: Christoph Tisch, Roland Arnold, Martin Fischer, Ulrik Neumann (Stuttgart, 76 Punkte).

Weiter fand unter Fanfarenklängen eines Münsteraner Musikkorps am Wochenende der Spielertage ein *Libero*-Turnier statt. Am Ende konnte Autor Alfred Schnitger zu seiner eigenen Überraschung einem puren Neuling in diesem Spiel den Siegerpokal überreichen: Dr. Bernd Reidiess aus Kronberg im Taunus.

Eine Sensation am Rande und öffentlich unbemerkt ergab der *SpielBox*-Wettbewerb „Erfinden Sie ein Spiel". Von einer unabhängigen Jury unter Knut-Michael Wolf war in wochenlanger



Alex Randolph präsentiert sein neues Spiel Top Secret


Das größte 3-D-Puzzle der Welt von Pentangle

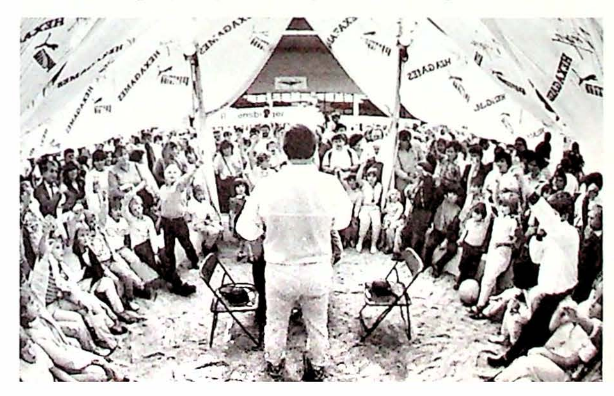
Senioren spielen am großen Malefiz *von Ravensburger*




Ständig umlagert: Vier gewinnt von MB


Spielen am Seniorentag mit Rummy exklusiv


Johann Rüttinger (links) und sein Spiel Die drei Magier



Arbeit die Spreu vom Weizen der 58 Einsendungen geschieden worden. Als Sieger wurde dann Rudolf Rippler, ein 34 Jahre alter Physiker aus Heidelberg, für sein Spiel *Camorra* gekürt und in Essen in einer kleinen Feier geehrt. Die Sensation aber war, daß dieses Spiel von einem namhaften deutschen Spielehersteller angekauft und Preisträger Rippler in Essen entsprechend unter Vertrag genommen wurde. Ein schöner Erfolg für die Nachwuchsautoren-Arbeit der SpielBox, die in Essen auch in einem *Workshop junger Autoren* zum Ausdruck kam, der stark beachtet wurde. Diese Arbeit gründet sich auf die Bemühungen von Reinhold Wittig und seinem Göttinger *Autorentreffen*.

Im nachhinein ausdrücklich zu registrieren ist auch das größte 3-D-Holzpuzzle der Welt, das am Stand von *Pentangle* vorgestellt wurde. Es wurde vor 10 Jahren von den Pentangle-Gründern produziert, wiegt 40 kg und existiert nur in einem Exemplar. Die Anzahl der dabei verarbeiteten Teile, die übereinandergestellt etwa 360 Meter lang sind, ist unbekannt. In Essen sollte ihre Anzahl erraten werden. Das Ergebnis des Wettbewerbes steht noch nicht fest, da er fortgesetzt wird.

Neben diesen und anderen Höhepunkten wiesen die Deutschen Spielertage nach ihrem Umzug in die Hallen der Messe Essen aber auch schwere Mängel auf, die behoben werden müssen. Am deutlichsten im Vergleich zur Volkshochschule fiel der Verlust an Intimität ins Auge, der durch den Hallenlärm noch verstärkt wurde. Hier ist bereits mit der Messe Essen und ihren Fachleuten eine intimere und verwinkeltere Anordnung der Stände vereinbart worden, um mehr Atmosphäre, aber auch den dringend notwendigen Lärmschutz zu schaffen.

Ebenso wurde fest vereinbart, daß die Spielkurse ins Kongreßgebäude der Messe verlagert werden, wo es stille Räume gibt, die die notwendige Konzentration ermöglichen. Hier ist dann auch der Platz für die vielen Spielefreaks, die ruhige Ecken wünschen.

Trotz dieser Mängel zeigt das Echo auch aus Spielerkreisen, daß die Spielertage ein großer Erfolg waren. Er wird im nächsten Jahr ausgebaut werden. Das Datum der vierten *Deutschen Spielertage '86*: 15. bis 19. Oktober 1986.

Friedhelm Merz

Der umlagerte Spielzirkus von Hexagames





FREIZEIT LÜK
Spiel und Wissen
Neu!
Rätselreise
um die Welt
Rätselreise
Rätselreise
Geschenkkarton mit Ratebuch und Kontrollgerät.
Best.-Nr. 24 0003
DM 28,80
Knobeleien
Knobeleien
Geschenkkarton mit Ratebuch und Kontrollgerät.
Best.-Nr. 24 0001
DM 28,80
TÜFTELKISTE
Tüftelkiste
Geschenkkarton mit Ratebuch und Kontrollgerät.
Best.-Nr. 24 0004
DM 28,80
1000 Fragen
1000 Fragen von A–Z
Geschenkkarton mit Ratebuch und Kontrollgerät.
Best.-Nr. 24 0005
DM 28,80
Das Lernspiel.
Bringt Spaß in Freizeit und Familie.
Im attraktiven Geschenkkarton sind ein Ratebuch und ein Freizeit LÜK-Kontrollgerät, mit dem man überprüfen kann, ob die Fragen richtig beantwortet wurden. Wer das Kontrollgerät schon hat, kann die Ratebücher einzeln kaufen.
Heinz Vogel Verlag · Postfach 5367 · 3300 Braunschweig

Spielbesprechungen

Allgemeines: Jedes Mitglied des Rezensionsteams testet jedes der besprochenen Spiele. Aus den einzelnen Bewertungen werden Durchschnittsnoten ermittelt, die beim jeweiligen Artikel abgedruckt sind. Diese Noten stellen demnach die Teammeinung dar und müssen nicht unbedingt mit der Beurteilung des jeweiligen Autors übereinstimmen. Im Zweifelsfall gibt seine Note den Ausschlag.

Die Einzelwertungen veröffentlichen wir auf Seite 73.

1 = sehr schlecht, 2 = schlecht, 3 = ungenügend, 4 = befriedigend, 5 = gut, 6 = ausgezeichnet.

Die Rezensenten bringen in den Noten ihre Antworten auf folgende Fragen zum Ausdruck:
Einfach/Schwierig: Wie leicht sind die Regeln zu erfassen? Wie schwierig sind die Mechanismen zu bewältigen? Wie empfindet man das Spiel, nachdem man es begriffen hat („Spielgefühl")?
Glück/Können: Wie viel hängt von Glücksfaktoren und wie viel von eigenen Entscheidungen ab?
Verpackung: Wie informativ und richtig ist der Text auf der Schachtel? Wie verhält sich die Schachtelgröße zum Inhalt („Mogelpackung")? Wie gut läßt sich das Spielmaterial darin unterbringen? Wie steht es mit der Haltbarkeit? Entspricht die graphische Aufmachung dem Spiel?

(Anmerkung: Wird ein Spiel von Amateuren herausgegeben, wird dies bei Verpackung und Material berücksichtigt.)
Spielregeln: Sind die Regeln vollständig und verständlich? Sind sie didaktisch richtig aufgebaut? Sind sie gut und übersichtlich gegliedert? Sind sie sprachlich in Ordnung? Ermöglichen sie es, das jeweils Gesuchte schnell zu finden?
Spielmaterial: Wie zweckdienlich ist das Material? Wie haltbar sind die einzelnen Teile? Wie attraktiv sind sie?
Originalität: Wie originell sind die verwendeten Ideen und Mechanismen? Wie originell sind bekannte Ideen und Mechanismen miteinander verknüpft? Wie neuartig sind die Effekte, die sich im Spiel ergeben?
Spielreiz: Wie sehr und wie andauernd begeistert das Spiel seine Zielgruppe? Wie spannend, unterhaltsam oder anregend ist das Spiel?
Kaufempfehlung (Würfel): Die Kaufempfehlung stellt *keine Durchschnittsnote* der übrigen Kriterien dar. Originalität und Spielreiz fallen hierbei besonders ins Gewicht, aber gravierende Mängel in den technischen Teilen (Verpackung, Regeln, Material) beeinflussen die Wertung ebenfalls. Hier spielt zudem auch das Preis-/Leistungsverhältnis eine nicht unerhebliche Rolle.

Würfel 6: Spitzenspiel; Würfel 5: guter Kauf; bereichert jede Spielesammlung; Würfel 4: nicht schlecht, aber auch nicht mitreißend; bedingt empfohlen; Würfel 3: läßt uns kalt; nicht zum Kauf empfohlen; Würfel 2: ärgerlich; vom Kauf wird abgeraten; Würfel 1: eine Zumutung.
Preise: Mit römischen Zahlen werden die ungefähren Preisgruppen angeführt: I = bis DM 20, II = bis DM 30, III = bis DM 40, IV = bis DM 60, V = bis DM 100, VI = über DM 100.

Aventuria

Der Drache ist los

Erfinder: Gisela Jürgensen
Verlag: Herder
Preisgruppe: III
Anzahl der Spieler: 4
Alter: ab 8 Jahren
Spieldauer: ca. 30–60 Min.

Der Verlag Herder als Vorreiter in Sachen „Miteinander"-Spiele, wie dort die kooperativen Spiele genannt werden, erweiterte seine Palette Anfang 1985 mit seinem ersten Spiel für etwas Ältere, und es drängte sich die Frage auf, ob man den Spielern ab etwa 8 Jahren mehr Entscheidungsfreiraum, als bei dieser Spielegattung sonst üblich, eingeräumt hatte, was das gemeinsame Erreichen des Spielziels betraf.

In *Aventuria* (ein wohl kaum zufällig entstandener Spieltitel) ist der Drache los. Nicht 2 bis 4, wie es irreführend auf dem Karton heißt, sondern exakt 4 Spieler schlüpfen in die Rollen eines Prinzen, einer Prinzessin und zweier befreundeter Gaukler, die auf dem attraktiv gestalteten Spielplan einem Drachen das wieder wegzuschnappen trachten, was dieser einem König geraubt hatte: eine Schatztruhe, eine Tarnkappe und einen Glücksstein. Unterschiedliche Wege müssen die Spieler mit ihren hölzernen Spielfiguren begehen, und dennoch spielt keiner am anderen vorbei, denn unterwegs drohen den Spielern Gefahren.

Wenn der Würfel es will, stürzt man z. B. auf einem abschüssigen Trittstein in eine Schlucht hinab, rutscht auf einem Totenkopfstein in die Tiefe, wird von einer steinernen Hand festgehalten, gerät in einen Strudel, fällt in Ohnmacht oder droht in einem Moorloch zu versinken.

Wem ein solches Mißgeschick widerfährt, der muß, um weiterspielen zu können, auf Hilfe eines Mitspielers hoffen.

Nun schaut der Drache natürlich nicht tatenlos zu. Er ist der für Herder-Spiele übliche böse Mitstreiter und wird immer dann auf der Dracheninsel um ein Feld versetzt, wenn ein Spieler das Drachensymbol würfelt, und zwar stets in Richtung zur nächststehenden Spielfigur. Gelangt er auf das Feld eines Abenteurers, so ist dieser gefangen und kann nur durch die Prinzessin befreit werden, sofern diese sich der Tarnkappe bemächtigt hat.

Das Spiel endet mit einem gemeinsamen Sieg aller, wenn alle vier Spieler wohlbehalten ihre

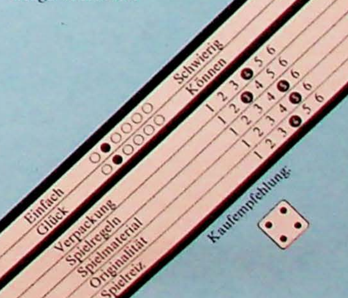


Start-/Zielfelder mitsamt den drei Schätzen erreicht haben; sind dagegen alle Spieler verunglückt oder in der Gewalt des Drachen, so haben sie gemeinsam verloren.

Aventuria ist im Grunde auch ein Herder-Kinderspiel, wenn auch eines für etwas ältere. Die erhofften Beeinflussungsmöglichkeiten halten sich in argen Grenzen. Um kooperativen Spielen zu mehr Beachtung und zu länger andauerndem Spielreiz zu verhelfen, bedarf es sicher einer Erweiterung dieses Freiraumes.

Ein Stück auf diesem unerläßlichen Weg ist bei Herder mit *Aventuria* beschritten worden.

Helge Andersen



Mankomania

Dümmliche Witzeleien

Erfinder: unbekannt
Verlag: Milton Bradley (MB)
Preisgruppe: IV
Anzahl der Spieler: 2–4
Alter: ab 9 Jahren
Spieldauer: 30–60 Minuten



„Geld macht nicht glücklich. Es weckt den Geiz, lockt Finanzämter und Langfinger, und wenn man es braucht, ist es sowieso nicht da. Deshalb gilt bei *Mankomania* wie im richtigen Leben die Devise: Wer die leersten Taschen hat, hat am gewonnensten!"

Ehrlich gesagt, ich mag solche Sprüche nicht. Und ehrlich gesagt, ich mag auch Spiele nicht, die mit derartigen verbalen Kraftmeiereien auf der Verpakkung das Interesse der Käufer auf sich zu lenken versuchen. Wer so für sich werben muß, hat im Normalfall nichts oder wenig zu bieten. *Mankomania* ist keine Ausnahme.

Vor das Vergnügen haben die Hersteller die Arbeit gesetzt. Keine Angst, die Million, die es später zu verjubeln gilt, muß nicht erst im Schweiß des Angesichtes verdient werden. Die Arbeit besteht darin, Roulette, Rennbahn, Spielautomat und Börsenbarometer fertig zu montieren.

Der Bankinhaber – zu diesem Job „verurteilt" – zahlt jedem der vier Mitspieler eine Million aus, die im *Mankomania*-Jargon „Milliönchen" heißt. Geld ist in diesem Spiel eben nichts wert und bloß zum Verschleudern da, weswegen es auch sprachlich zum Wegwerfartikel degradiert wird.

Als Spielfigur erhält jeder Spieler einen Kunststoffpöppel, der eine Champagnerflasche darstellen soll. Mit diesem zieht man dann über den Rundkurs, auf welchem sich das Geldverjubeln abspielt.

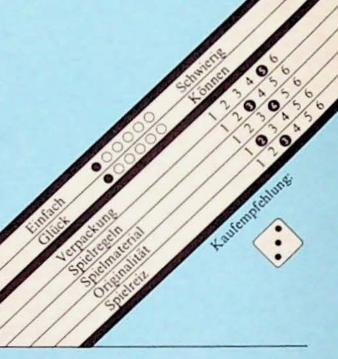
Da stellt sich heraus, daß Geldausgeben beinahe so schwierig ist wie Geldverdienen. Plötzlich verteilt Oma ein Taschengeld von 50 000 DM, da gewinnt man bei einem Fernseh-Quiz den Trostpreis von 10 000 DM, da gibt es saftige Lottogewinne, und die lieben Mitspieler haben beschlossen, ausgerechnet in Deinem Hotel zu übernachten. Wieder 10 000 DM in die eigene Kasse, obwohl Du ihnen in den farbigsten Worten die Ungastlichkeit Deines Hauses geschildert hast.

Umgekehrt ist es möglich, mit dem Kauf von Aktien von drei Schrottfirmen sein Geld zu riskieren, 50 000 DM in die Versicherung eines Wüstenschiffes (gegen das Auflaufen auf eine Sandbank) zu investieren, für 20 000 DM das Motorboot von Ramses II. zu ersteigern oder für 10 000 DM die Hochsee-Regatta „Rund um die Schweiz" zu sponsern. Mit solchen Ausgaben schmilzt der Geldhaufen wie der Schnee an der Sonne.

Und wie bei den großen Pleiten im richtigen Leben spielt auch in *Mankomania* das Glück eine entscheidende Rolle. Den Duft der großen weiten Welt verbreiten Roulette und Pferdewette. Der Spielautomat erinnert an die Casinos von Las Vegas oder auch nur an die Spielhalle um die Ecke, und weil sich auf dem Kunststoffelement noch ein freier Platz gefunden hat, steht jetzt da eine Börsentrommel, mit der sich die Tendenzen sämtlicher Aktienkurse festlegen lassen. Kapitalismus als reines Glücksspiel.

Die Herstellung eines Spiels wie *Mankomania* setzt keine besonders große Originalität voraus, denn es gibt bereits Vorbilder, so zum Beispiel *MAD*. Den Spielwert von *Mankomania* halte ich für sehr gering, und sein Spielwitz erschöpft sich in den dümmlichen Witzeleien auf der Verpackung und in den Regeln. Die Antwort auf die Frage, wie man 50 DM verjubeln kann, sollte nun eigentlich nicht mehr schwerfallen.

Synes Ernst



Jago

Krieg der Wörter

Erfinder: Alex Randolph
Verlag: Spear/Apex
Preisgruppe: III
Anzahl der Spieler: 2
Alter: ab 12 Jahren
Spieldauer: ca. 1 Stunde

Mit Worten
läßt sich trefflich streiten,
mit Worten
gar ein Spiel bereiten.

Goethe wird die leichte Abwandlung dieses *Faust*-Zitats sicher verzeihen. Denn was dem Autor eines Kreuzwortspiels bei der Titelwahl recht ist, sollte seinem Rezensenten zur Einstimmung auf den Gegenstand seiner Bemühungen nur billig sein dürfen.

Dabei hätte Alex Randolph ein beziehungsreicherer Titel als *Jago* kaum einfallen können. Läßt sich doch sein Spiel prägnant als *Wörter-Reversi* umschreiben, und hat es sich der Neuzeitklassiker *Reversi* gefallen lassen müssen, vor wenigen Jahren von dem Japaner Goro Hasegawa als *Othello* noch einmal erfunden zu werden. Und wie es der Zufall so will, wohnt Alex Randolph in Venedig, just dort, wo Othellos Gegenspieler zu Beginn der Shakespeare-Tragödie den ersten Zug in seinem bösen Intrigenspiel machte . . .

Jago gehört zum Interessantesten, was dieses Genre überhaupt zu bieten hat, obwohl das Kreuzwort-Thema seit Urväterchen *Scrabble* schon weidlich ausgeschlachtet worden ist. Durch seine *Reversi*-Komponente, die es erlaubt, fremde Wörter mittels Veränderung ihrer Bedeutung farblich umzupolen, gewinnt *Jago* eine ganz erstaunliche innere Dynamik.

Ein Spieler ist so lange an der



JUGEND '85. DIE NEUE SHELL STUDIE.

1955. 1985. WAS HAT SICH IN IHREN KÖPFEN GEÄNDERT?

Wie denkt die Jugend heute? Wie dachte sie 1955? Vor 30 Jahren fragten wir Jugendliche zwischen 15 und 24 nach ihrer Schulzeit, nach Lehrern, Klassenkameraden und Ferienerlebnissen. Nach dem Verhältnis zu ihren Eltern. Aber auch nach ihren Wünschen, Zielen, Träumen und Idealen. Dieselben Fragen stellten wir Jugendlichen von heute. Hat sich in den Köpfen genausoviel verändert wie auf den Köpfen? Was sich verändert hat, gehört zu den Ergebnissen der neuen Shell Studie "Jugendliche und Erwachsene '85", die Auskunft geben will über die jungen Generationen und ihre Zeit und über den Wertewandel im Laufe der vergangenen Jahrzehnte. Die Studie wurde von Arthur Fischer und den Professoren Werner Fuchs und Jürgen Zinnecker im Auftrag des Jugendwerks der Deutschen Shell erstellt und ist unter dem Titel "Jugendliche und Erwachsene '85. Generationen im Vergleich" im Verlag Leske + Budrich erschienen. Sie erhalten sie überall im Buchhandel.



Jugendwerk der Deutschen Shell.
Mehr wissen. Besser verstehen.

Reihe, bis er mit den Buchstaben seiner Farbe ein Übergewicht erzielt hat. Grübelorgien wirkt ein raffinierter Timer entgegen, der im Minutentakt einer Sanduhr das Zeitkonto des Gegenspielers erhöht. So geht es lange hin und her, bis ein Teilnehmer in Zeitbankrott gerät.

Auch wenn man unschwer neue Wörter anlegen könnte, ist es einträglicher, auf fremde Wörter Jagd zu machen. Dadurch wird nicht nur die eigene Farbe vermehrt, sondern zugleich die des Gegners vermindert.

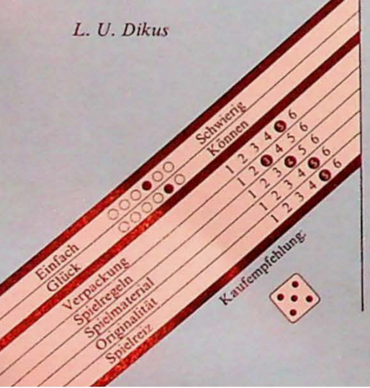
Bei der Anerkennung einer neuen Wortverbindung sollte man im Interesse des Spielflusses nicht allzu kleinlich verfahren. Es ist auch nicht ganz einsichtig, weshalb nach der Spielanleitung „Liebe" zu „Liebhaber" umgefärbt werden kann, während der es zumeist ja auch viel ernsthafter meinende „Liebende" keine zufriedenstellende Veränderung bieten soll.

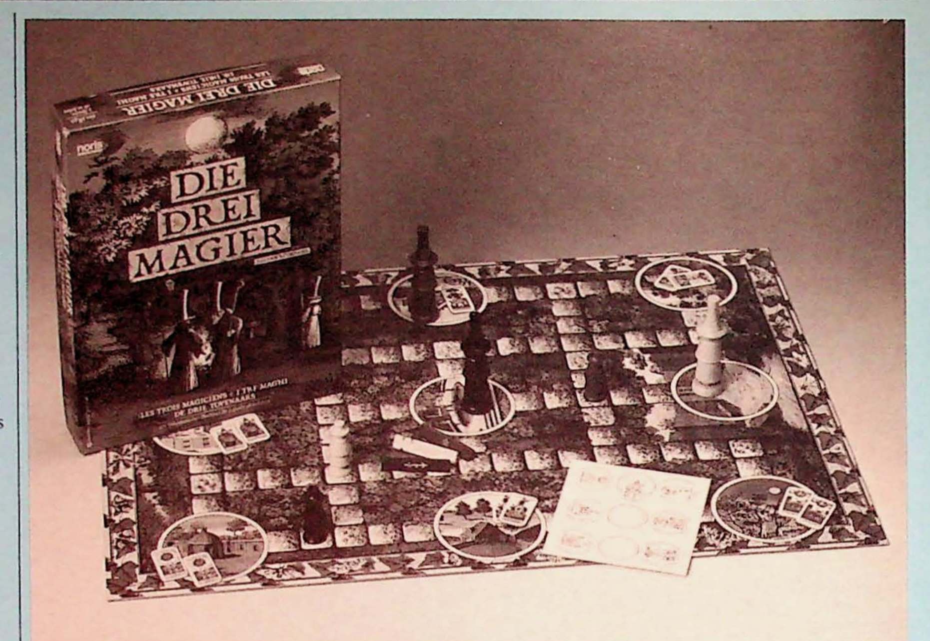
Ein bißchen mühsam ist bisweilen das Nachzählen der ausgelegten Farbplättchen, wenn beide Farben etwa gleich stark vertreten sind. Wie bei der Überprüfung eines Einspruchs gegen die Gültigkeit eines Wortes kann man auch hier fairerweise die Sanduhr anhalten, indem man sie solange auf die Seite legt.

Das Spielmaterial ist nicht sonderlich attraktiv. Während die funktionell gestaltete Oberfläche des stabilen Spielbretts ein leichtes Wenden der Buchstabenplättchen ermöglicht, ist der Drehnippel auf der Unterseite leider einige Millimeter zu kurz geraten, was sich jedoch durch ein Markstück und einen Groschen ausgleichen läßt.

Jago ist die gelungene Weiterentwicklung des früher einmal in der Ravensburger Traveller-Serie erschienenen *Wörterklauer*. Alex Randolph hat es sogar als sein bestes Spiel bezeichnet. Bei allem Respekt: Wie heißt doch gleich der Autor von *Twixt?*

L. U. Dikus





Die drei Magier

Auf und Ab des Würfelglücks

Erfinder: Johann Rüttinger
Verlag: Noris
Preisgruppe: II
Anzahl der Spieler: 3
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: 20–40 Minuten

Johann Rüttingers neuestes Werk ist zweifellos das schönste und wohl auch das beste Spiel, das bisher bei Noris herausgekommen ist.

Auf einem nostalgisch anmutenden Spielplan sind 3x3 Plätze teils direkt, teils auf Umwegen miteinander verbunden. Auf sieben dieser neun Lichtungen liegt jeweils ein identisches Tarotpaar, und das Ziel besteht darin, sich je eines dieser Kärtchen zu beschaffen.

Dazu bemüht sich jeder der drei Spieler, seinen Magier und seinen Zauberlehrling – beides prächtige Holzfiguren – auf demselben Platz zusammenzuführen: dann kann er dort ein Kärtchen nehmen, sofern noch eines vorhanden ist. Finden sie jedoch an einem bereits abgeräumten Ort zusammen, darf ihr Spieler bei einem der beiden anderen ein Kärtchen rauben.

Während nun aber die Magier leichthin von Lichtung zu Lichtung schweben, trippeln die Zauberazubis mühsam die plattenbelegten Pfade entlang – was natürlich etwas länger dauert und das Treffen erschwert.

Wie lang der Lehrling marschieren muß und wie weit der Zauberer fliegen darf, bestimmen drei verschiedenfarbige Kerbhölzer, die als Würfel dienen: Die Summe der Einkerbungen aller drei Stäbchen schickt den Jungen auf die Walz, das Stäbchen in der passenden Farbe erlaubt dem Magier, sich mehr oder minder (oder auch gar nicht) zu bewegen.

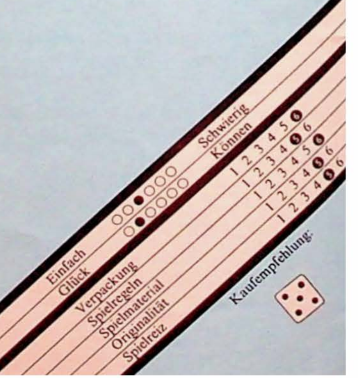
Stoßen zwei Zauberer auf einer Lichtung zusammen, kommt es zum Kampf, bei dem die Mehrzahl der geworfenen Kerben den Sieger bestimmt: er gewinnt ein Kärtchen oder nimmt es dem Verlierer ab – und schickt diesen an den Ausgangsplatz zurück.

An einigen magischen Orten kann der Kleine versuchen, wie es mit seinem Können steht: dabei entscheiden die Symbole auf den Seitenflächen der Kerbhölzer, ob er sich ein einziges Mal wie sein Herr teletransportieren darf – ob er einen Kraftstein erhält, der ihm die Verdoppelung all seiner Züge gestattet – oder ob er kläglich scheitert und zum Ausgangsort zurückkehren muß.

Wechselnde Bündnisse, das Auf und Ab des Würfelglücks und die verschiedenen Möglichkeiten, sich Kärtchen zu erjagen, machen das Spiel spannend – aber es kann auch leicht dazu führen, daß die Partien allzu lange dauern. In einer zweiten Regelauflage ist deshalb ein Bonuswurf eingeführt worden: nach dem Erwerb des sechsten Kärtchens ermöglicht er vielleicht, die Serie zu vervollständigen und so zu gewinnen.

In den Testrunden unserer Rezensenten waren die Reaktionen recht unterschiedlich: einige zeigten sich hellauf begeistert, andere blieben kühler – fast jeder aber war zu einer weiteren Partie bereit – und alle sind sich wohl einig, daß es Freude macht, mit so schönem und stimmigem Material zu spielen.

Walter Luc Haas



Vermögensbildung

Wenig zeitgemäß

Erfinder: ASS-Entwicklungsteam
Verlag: ASS
Preisgruppe: II
Anzahl der Spieler: 2–5
Alter: ab 12 Jahren
Spieldauer: 1–2 Stunden

Die *Wenn-ich-einmal-reich-wär'*-Spiele sehen sich alle irgendwie ähnlich, und – mit Verlaub gesagt – etwas angestaubt wirken sie auch. Vielleicht liegt es daran, daß wir nun schon ein halbes Jahrhundert auf dem quadratischen Spielfeld rundherum laufen können: Kaufen, Verkaufen, Steuern zahlen, Einkommen einstreichen – bis einem Spieler das Geld aus den Taschen quillt und die anderen sich für Versager halten. Etwas aus der Zeit gekommen, das Problem.

Vermögensbildung wirkt so. Leicht unmodern, wenig zeitgemäß. Liegt es daran, daß es sich bei dieser „Neuheit“ um ein nicht einmal aufgemöbeltes Konzept handelt, das schon einige Jahre auf dem Buckel hat? Sicher liegt es auch daran, daß Material und Schachtel kaum einen Preis für gute Gestaltung gewinnen würden (von dem immer hervorragenden ASS-Spielgeld einmal abgesehen). Vor allem aber liegt es daran, daß dem Spiel der Pfeffer fehlt, ein gut-bürgerlicher Eintopf, keine nouvelle cuisine.

Im wesentlichen handelt es sich bei *Vermögensbildung* um eine Art Börsenspiel, das man mit einigen einfachen Zutaten verlängert hat. Auf der Schachtel liest sich das so: Das einzige Wirtschaftsspiel, das alle Bereiche der Vermögensanlage bietet – Aktien, Pfandbriefe, Immobilien.

Nun, es gibt drei Sorten Aktien mit unterschiedlichem Gewinn- und Verlustrisiko. Der zugehörige Kurs wird auf dem Spielplan markiert. Kursänderungen ergeben sich zum kleineren Teil zufällig, zum größeren Teil durch das Ausspielen von Kurskorrekturkarten, die jeder Spieler auf der Hand hält. Sie enthalten Anweisungen wie *eine Aktie Ihrer Wahl -2* oder *MOT-AG + 3*.

Kein Wunder, sollte das dem einen oder anderen Leser bekannt vorkommen: So funktioniert eine Reihe von Spielen. Die Pfandbriefe, zweite Möglichkeit, Geld in Vermögen zu verwandeln, sind so richtig schön sicher. Keine Kursveränderungen, jederzeit zum Nennwert zu veräußern, immer 8 % Zinsen. Kein Risiko! In einem Spiel bedeutet das aber auch oft „kein Reiz“. Vermögensbildung der dritten Art, Grundstücke mit Häusle und Hypothek, ist vollends statisch: Große Bargeldmengen schlummern untätig vor sich hin und werfen uninteressante Erträge ab.



Da Pfandbriefe und Immobilien für Spielreiz und Spaß ein rechter Flop sind, bleibt das Aktienspiel, und das läuft eigentlich nicht schlecht. Genug Möglichkeiten für Taktik und Gegentaktik, für Pläne und Scherbenhaufen. Aber: Das kann man mit anderen Spielen noch besser haben, und hier ist es eben nur Teil eines Ganzen, das dann auch nur teilweise überzeugt.

Soweit die grundsätzlichen Vorbehalte. Im Detail entdeckt man leider ähnliche Unzulänglichkeiten. Bei nur drei Aktiensorten sind alle Spieler überall engagiert, und die Kurse streben mit Sicherheit früher oder später nach oben. Haben die Akten einmal ihren Höchststand erreicht, wird diese Geldanlage uninteressant. Alles stürzt sich dann auf die Pfandbriefe, die aber nur sehr begrenzt verfügbar sind. Resultat: Das Spiel treibt die Spieler geradezu zum Häuslebauen, und die Partie versandet. Hinzu kommt noch, daß die ohnehin sehr dürftigen Regeln für das Spiel kein Ende kennen: Open end bis niemand mehr mag – keine gute Idee. Eine bessere wäre es sicher, dieses Spiel noch einmal zu überarbeiten.

Bei dem Bemühen, Realismus auf das Spielfeld zu bringen, was hier heißt, die unterschiedlichen Gewinn- und Verlustrisiken unterschiedlicher Geldanlagen, hat man überraschenderweise eine ganz „neue“ Erkenntnis vermittelt: Geldanlage in Pfandbriefen und Immobilien ist vergleichsweise langweilig. Man könnte es natürlich anders anpacken – z. B. wie *Monopoly*. Aber bei zwei Ausgaben eines Anti-Monopoly ist dieser Weg für ASS wohl keine Alternative.

Eberhard von Staden

Einfach ○○●○○○ Schwierig
Glück ○○○●○○ Können
Verpackung 1 2 ● 4 5 6
Spielregeln 1 2 ● 4 5 6
Spielmaterial 1 2 3 4 ● 6
Originalität 1 2 3 ● 5 6
Spielreiz 1 2 3 ● 5 6
Kaufempfehlung: ⚃

Die Mafia stand Pate

Das Ergebnis unseres Wettbewerbs „Erfinden Sie ein Spiel!"

Vor genau einem Jahr luden wir alle *SpielBox*-Leser zum zweitenmal ein, ihre Kreativität spielen zu lassen. Gesucht wurden Spiele, die auf einem Stadtplan ablaufen. Dabei blieb es den potentiellen Spieleautoren überlassen, ob sie einen tatsächlich existierenden oder einen abstrakten Stadtplan zeichneten.

Die Ausbeute kann sich sehen lassen: 47 neu entwickelte Spiele trafen bis zum Einsendeschluß am 31. Mai in der Redaktion ein. Dabei waren zwei *SpielBox*-Leser besonders aktiv: Jeder von ihnen sandte gleich vier verschiedene Spielentwürfe ein. Je eine Einsendung erreichte uns aus der Schweiz, aus Österreich und – was uns besonders gefreut hat – aus der CSSR!

Die Jury, die in diesem Jahr dreieinhalb Monate Zeit für die Auswertung hatte und aus zwölf erfahrenen Spielern bestand, sah sich der mühevollen Aufgabe gegenüber, alle Spiele bis ins Detail auszuprobieren. In nächtelangen Sitzungen wurde jede Einsendung eingehend geprüft und – natürlich – gespielt.

Bei der Beurteilung ergab sich auch in diesem Jahr wieder das Problem, daß Äpfel mit Birnen verglichen werden mußten: Trotz des gemeinsamen Themas waren sehr verschiedenartige Spiele entstanden. Vom einfachen Würfelspiel über abstrakte Denkspiele, Legespiele, Wirtschaftsspiele, Deduktionsspiele bis hin zum Solo-Abenteuer waren fast alle Spielarten vertreten.

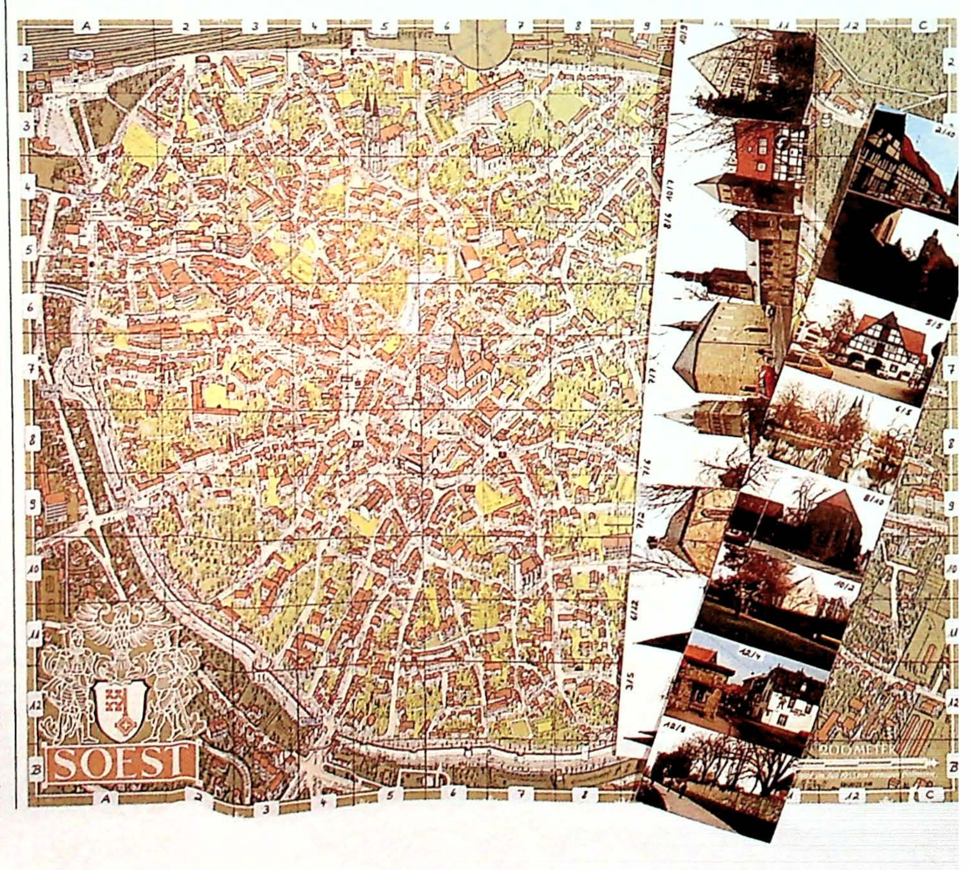
Beurteilt wurden die Spiele nach mehreren Kriterien. Am wichtigsten waren den Jurymitgliedern die Attribute Spielreiz (die Lust, ein Spiel mehrmals zu spielen) und Originalität. Natürlich wurde auch berücksichtigt, ob das Spiel der gestellten Aufgabe gerecht wurde. Zwar wurde keine Einsendung mit dem Urteil „Thema verfehlt" disqualifiziert, doch gab es in einigen wenigen Fällen Punktabzüge, wenn wir feststellten, daß das Thema Stadtplan nur mit Wohlwollen zu erkennen war.

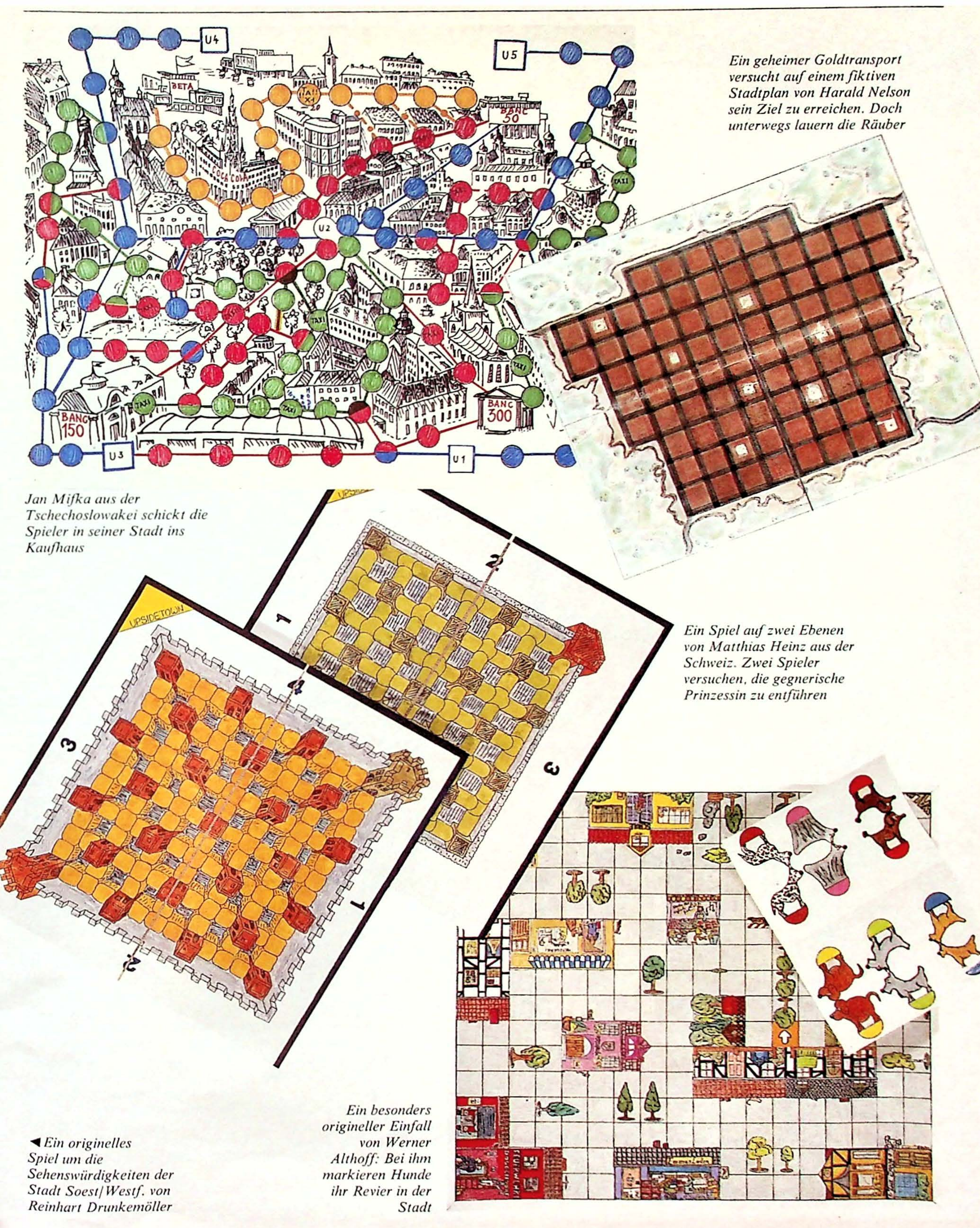
Die Ausarbeitung des Spielmaterials wurde nicht in die Beurteilung einbezogen. Auch in diesem Jahr gab es wieder eine ganze Reihe graphisch hervorragend ausgearbeiteter Spiele, die allein schon durch ihre Gestaltung zum Spielen einluden. Doch durften jene Einsender, die über kein besonderes zeichnerisches Talent verfügen, allein deshalb nicht benachteiligt werden.

Etwas kritischer dagegen war die Jury bei der Beurteilung der Spielregeln. In der Ausschreibung zu diesem Wettbewerb hatten wir auf diesen Punkt besonders hingewiesen. Trotzdem hatte die Jury bei mancher Spielanleitung Verständnisprobleme. In einem Fall war das Spiel sogar nach der beigelegten Regel unspielbar.

Doch genug der kritischen Worte. Insgesamt waren die Spiele dieses zweiten Leserwettbewerbs besser ausgearbeitet als beim erstenmal. Nach mehreren Durchläufen kamen schließlich vierzehn Spiele in die engere Auswahl. Davon erreichten fünf das Finale. Im Gegensatz zum vergangenen Jahr wurde das Spiel, das Sie in der Mitte dieses Heftes finden, einstimmig von der Jury zum Sieger erklärt. Neben der Originalität der Spielmechanismen gefiel uns besonders die ausgeprägte Interaktion, die stets alle Spieler in den Spielverlauf einbezieht, auch dann, wenn sie gar nicht am Zug sind.

Autor des Spiels ist Rudolf Rippler, ein 34jähriger Physiker, der in Heidelberg lebt. Er spielt





Ein geheimer Goldtransport versucht auf einem fiktiven Stadtplan von Harald Nelson sein Ziel zu erreichen. Doch unterwegs lauern die Räuber

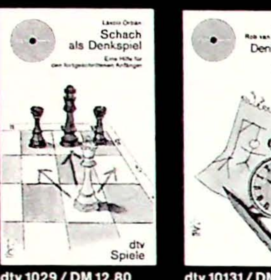
Jan Mifka aus der Tschechoslowakei schickt die Spieler in seiner Stadt ins Kaufhaus

Ein Spiel auf zwei Ebenen von Matthias Heinz aus der Schweiz. Zwei Spieler versuchen, die gegnerische Prinzessin zu entführen

◄ Ein originelles Spiel um die Sehenswürdigkeiten der Stadt Soest/Westf. von Reinhart Drunkemöller

Ein besonders origineller Einfall von Werner Althoff: Bei ihm markieren Hunde ihr Revier in der Stadt

dtv Spiele – für alle, die Spaß am Denken haben.

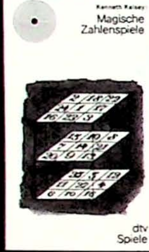






dtv 1029 / DM 12,80 dtv 10131 / DM 6,80 dtv 10049 / DM 6,80







dtv 10165 / DM 6,80 dtv 10199 / DM 8,80 dtv 10050 / DM 9,80



buch & spiel

Diese originelle Kombination von Büchern und Quartettkarten vermitteln Wissen mit Spaß und Spiel.





dtv 7700 / DM 12,80 dtv 7701 / DM 12,80



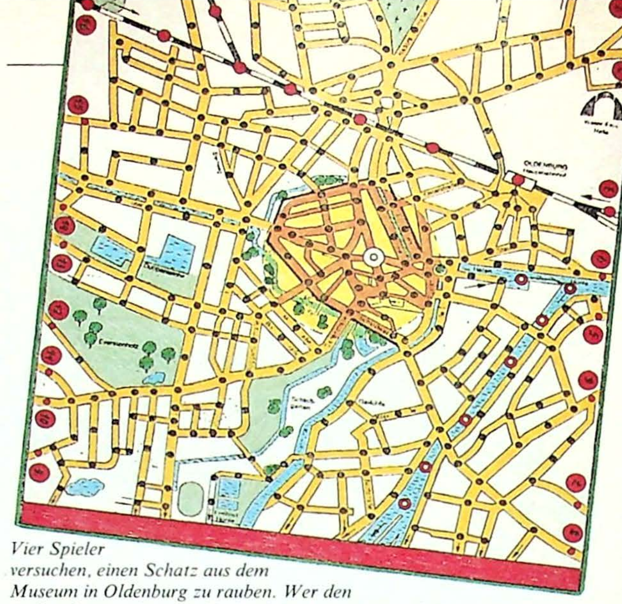




dtv 7702 / DM 14,80 dtv 7703 / DM 14,80 dtv 7704 / DM 15,80



Diese und noch viel mehr Taschenbücher aus der Reihe ›dtv Spiele‹ und ›buch & spiel‹ erhalten Sie überall im Buchhandel



Vier Spieler versuchen, einen Schatz aus dem Museum in Oldenburg zu rauben. Wer den Einbruch wagt, hat anschließend die Mitspieler auf den Fersen. Der Autor: Wolfgang Schön

vielfältig, zum Beispiel Musik, auch als Schauspieler am Theater, oder Go in einem Go-Club. Als Spieleerfinder ist er nur sporadisch aktiv. Das Spielprinzip für *Camorra*, einem Spiel um die neapolitanische Mafia, hatte er bereits in der Schublade, als der Wettbewerb ausgeschrieben wurde, er brauchte es nur noch zu adaptieren und das ist ihm nach Meinung der Jury sehr gut gelungen. Dieser Ansicht war auch ein großer deutscher Spieleverlag, der *Camorra* zur Spielwarenmesse im Februar herausbringen wird. Ein schöner Erfolg für den Newcomer!

Als wir die Aufgabe für den Wettbewerb festlegten, hatten wir besonders das Thema Städtebau und Stadtplanung im Visier. Nur ein Einsender stellte dieses Thema in den Mittelpunkt seines Spiels: Harald Kämmler läßt auf seinem Spielbrett mit Farbstiften eine Stadt entstehen, in der jeder Spieler die für ihn günstigsten Verkehrswege aufzubauen versucht.

Die Firma „Industrieparkdesign aus dem Baukasten GmbH & Co KG" ist eine Kreation von Bernhard Decker. Bei ihm wird eine Stadt aus Straßen-Fertigteilen aufgebaut. Das Thema Städtebau bildet hier allerdings nur den Rahmen, in dem das Spiel abläuft.

Sehr beliebt und naheliegend war für viele Einsender das Thema Taxifahren. Hier gab es eine ganze Reihe von Spielen, die sich mit der Beförderung von Fahrgästen beschäftigten. Recht viel Spielspaß bereitete der Jury ein sehr einfaches Würfelspiel von Reinhard Lutz, in dem Start und Ziel der Fahrt mit Hilfe von Spielkarten ermittelt wird. Anton Wimmer betonte den Konkurrenzkampf unter Taxifahrern: Bei ihm werden besetzte Taxis von den Kollegen überfallen und die Fahrgäste umgeladen.

Spione, Agenten und die Mafia inspirierten ebenfalls verschiedene Autoren zu interessanten Spielen. Leider mußten wir feststellen, daß eines dieser Spiele gleichzeitig durch ein anderes Spiel inspiriert wurde, das vor über einem Jahr in einer Amateur-Postspielzeitung abgedruckt war.

Noch während die Jury die Ergebnisse auswertete, bat uns einer der Wettbewerbsteilnehmer, sein Spiel aus der Wertung zu nehmen. Er hatte es inzwischen einem Verlag angeboten, der eine Übernahme in sein Programm erwägt und deshalb eine vorzeitige Veröffentlichung verhindern möchte.

Der Platz reicht nicht aus, um einen vollständigen Überblick über alle Einsendungen zu geben. Einige besonders schöne Spielpläne haben wir auf diesen Seiten abgebildet. Darüber hinaus werden wir auf das eine oder andere Spiel noch in einer späteren *Spiel-Box* zurückkommen. Allen Einsendern sei an dieser Stelle für ihre Teilnahme und die Mühe, die sie sich gemacht haben, gedankt. Wir hoffen, sie hatten ebenso viel Spaß daran wie die Jury bei der Auswertung.

Knut-Michael Wolf

Varianten und Finessen

Unter dieser Überschrift finden Sie Spielregel-Erweiterungen, -Varianten, -Korrekturen und -Erläuterungen zu bekannten Spielen sowie taktische und strategische Tips, kurz alles, was Ihnen ein besseres Spielen ermöglicht. Die heutigen Beiträge stammen ausnahmslos von *SpielBox*-Lesern.

Sollten Sie selbst originelle Vorschläge für bekannte Spiele haben, so schreiben Sie uns bitte. Neben Spielvarianten sind wir auch sehr an Vorschlägen für Gewinnstrategien interessiert.

Allerdings müssen wir mit einem kleinen Dilemma leben: Mancher Leser bringt seine Ideen für ein bestimmtes Spiel erst dann zu Papier, wenn wir uns damit bereits beschäftigt haben. Das *Spiel der Nationen* ist ein Beispiel dafür. Aus redaktionellen Gründen können wir nur in Ausnahmefällen kurzfristig dasselbe Spiel ein zweites Mal erörtern.

In Heft 3/85 setzten wir ein handsigniertes *Netzwerk* für den besten Vorschlag einer 4-Personen-Version aus. Heute müssen wir zerknirscht eingestehen, daß keine Zuschrift zu diesem Thema eintraf. Deshalb gibt es auch leider keinen Gewinner.

Besser sieht es dagegen bei *Risiko* aus. Vor einigen Monaten baten wir Sie um Vorschläge für dieses Spiel. Mittlerweile sind einige Beiträge zu diesem Thema eingetroffen. Die Zusammenstellung wird noch einige Zeit in Anspruch nehmen. Das Spiel ist also nicht vergessen.

Wir freuen uns über Ihre Mitarbeit, ohne die die Rubrik *Besser Spielen* nicht existieren könnte. Bitte senden Sie Ihre Beiträge an folgende Adresse:
SpielBox
Redaktion „Besser Spielen"
Postfach 20 09 10
5300 Bonn 2

Knut-Michael Wolf



Zeichnung: Knut Volker Neumann

Das Spiel der Nationen

In Heft 4/1985 stellten wir Ihnen das *Spiel der Nationen* mit den überarbeiteten Spielregeln vor. Kurz darauf erreichte uns der Brief unseres Nürnberger Lesers *Klaus Pulletz*, den dieser Artikel animiert hatte, seine Zusatzregeln für eine militärische Komponente niederzuschreiben. Hier sind sie:

Als zusätzliches Spielmaterial braucht jeder Spieler fünf Armeen (fünf Pöppel oder *Risiko*-steine in den entsprechenden Spielerfarben). Die Geheimagenten bleiben dagegen aus dem Spiel. Außerdem benötigen Sie noch einen Würfel.

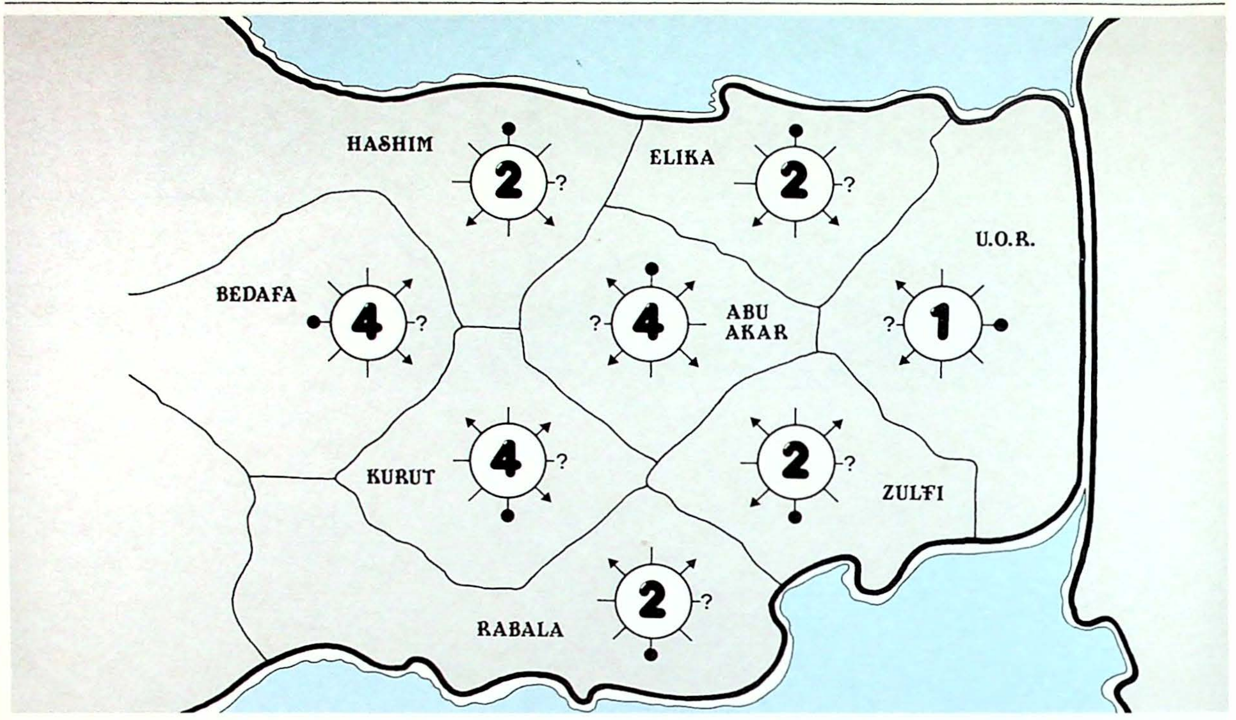
Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler eine Armee gratis. Wer am Zug ist, muß einen „Armeezug" durchführen, und zwar bevor oder nachdem er einen Staatschef eingesetzt oder bewegt hat. Für den Armeezug gibt es die gleichen Alternativen wie für den Zug eines Staatschefs:
– Entweder wird eine neue Armee gekauft und eingesetzt
– oder eine Armee auf dem Brett bewegt.

Der Kaufpreis hängt davon ab, wieviele Armeen dieser Spieler bereits auf dem Brett plaziert hat:
1. Armee – 5 Millionen,
2. Armee – 6 Millionen,
3. Armee – 7 Millionen,
4. Armee – 8 Millionen,
5. Armee – 10 Millionen.

(Der Kaufpreis für die erste Armee ist natürlich nur dann zu zahlen, wenn ein Spieler seine Gratisarmee verloren und zu diesem Zeitpunkt noch keine weitere Armee eingesetzt hat.) Armeen können jederzeit auch wieder demobilisiert, also zurück an die Bank verkauft werden, und zwar zu einem einheitlichen Preis von 4 Millionen.

Eingesetzt werden darf eine Armee auf jedem beliebigen Feld eines Landes, dessen Hauptstadt von einem eigenen Staatschef besetzt ist. Schon beim Einsetzen dürfen sofort fremde Armeen oder Politiker angegriffen werden. Wie ein solcher Angriff abläuft, erfahren Sie weiter unten.

Bewegen dürfen sich nur Armeen, die schon in einem früheren Zug auf das Brett gebracht wurden. Eine Armee zieht 1 bis 4 Felder weit. Dabei dürfen eigene und fremde Figuren (Staatschefs oder Armeen) beliebig über-



sprungen werden. Die Fragezeichenfelder haben für die Armeen keine Wirkung; die Armee braucht dort also weder anzuhalten, noch muß der Spieler eine Ereigniskarte ziehen. Wer bereits wenigstens eine Armee auf dem Brett plaziert hat und keine neue einsetzt, muß eine Armee bewegen, selbst wenn dies aus taktischen Gründen ungünstig ist.

Wie kann die neue militärische Komponente nun im *Spiel der Nationen* eingesetzt werden?

A. Wirtschaftsblockade
Befinden sich zu Beginn eines Zuges mehr fremde als eigene Armeen in einem Land, so können für dieses Land keine Einnahmen kassiert werden. Handelt es sich dabei um ein Küstenland, so ist auch der Hafen blockiert. In diesem Fall sind auch die Einnahmen von Binnenländern gesperrt, die ihr Öl über Pipelines in das blockierte Küstenland pumpen. Diese Einnahmen sind ein für allemal verloren, das heißt, sie liegen nicht etwa auf einem Sperrkonto und werden frei, wenn die Blockade aufgehoben wird.

B. Angriff auf fremde Armeen
Um einen solchen Angriff auszuführen, zieht eine Armee auf ein von einer fremden Armee besetztes Feld. Der Angriff kann auch durch den direkten Einsatz einer neuen Armee auf ein besetztes Feld erfolgen. Ob die Attacke gelingt, würfelt der Angreifer aus. Bei einer 4, 5 oder 6 ist er erfolgreich, ansonsten gescheitert. Die unterlegene Armee wird aus dem Spiel genommen und kann später – gegen entsprechende Zahlung – erneut eingesetzt werden.

C. Behinderung fremder Staatschefs
Ein Staatschef darf eine fremde Figur (Staatschef oder Armee) nur um genau ein Feld überspringen. Stehen zwei fremde Figuren hintereinander, bilden sie ein unüberwindbares Hindernis. Durch eine geschickte Verteilung der Armeen können auf diese Weise eigene Staatschefs vor fremden Politikern abgeschirmt werden.

D. Angriff auf fremde Staatschefs
Eine Armee darf einen fremden Staatschef nur außerhalb der Hauptstadt angreifen. Dieser Angriff läuft in gleicher Weise ab wie der Angriff auf fremde Armeen. Allerdings ist er nur bei einer gewürfelten 5 oder 6 erfolgreich. Das Angriffsrisiko ist bei den Staatschefs also größer.

Einige Beispiele für die Auswirkungen der neuen Regeln auf den Spielverlauf:

1. Wirtschaftskrise
In einem eigenen Land sind eine eigene und zwei fremde Armeen stationiert. Dadurch fließen zur Zeit keine Einnahmen in die Kasse. Um diese Krise zu beseitigen, hat der betroffene Spieler zwei Möglichkeiten:

Entweder verhält er sich aggressiv und greift mit einer vorhandenen oder neu eingesetzten Armee eine der beiden fremden Armeen an, geht dabei aber das Risiko ein, den Angriff zu verlieren. Oder aber er beordert eine Armee über die Grenze zurück ins Landesinnere bzw. bringt dort eine neue Armee auf das Spielbrett. Damit hebt er die Wirtschaftsblockade auf, da das Verhältnis zwischen fremden und eigenen Armeen nun ausgeglichen ist.

2. Schutz der eigenen Hauptstadt:
Ein eigener Staatschef sieht sich in der Hauptstadt einem drohenden Angriff durch einen fremden Politiker ausgesetzt. Als Gegenmaßnahme können dem Eindringling zwei Armeen entgegengeschickt werden, die ihm den Weg verstellen. Oder der fremde Staatschef wird mit einer Armee angegriffen. Scheitert der Angriff, kann die Hauptstadt anschließend immer noch vom Staatschef geräumt werden.

3. Vorbereitung eines Angriffs:
Der Angriff eines Staatschefs auf eine gegnerische Hauptstadt kann von den Armeen unterstützt werden. Sie können gegnerische Armeen oder Staatschefs schlagen (wenn der Würfel mitspielt ...) und so den Weg frei räumen. Sie können auch die Fragezeichenfelder besetzen und so deren blockierende Wirkung aufheben.

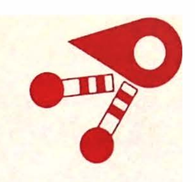
Neue Ereigniskarten
In Verbindung mit der militärischen Komponente bietet sich auch die Ergänzung der Ereigniskarten um entsprechende Anweisungen an. Hier einige Vorschläge:

- Die Soldzahlungen werden fällig. Zahle für jede Armee 1 Million.
- Günstige Gelegenheit: Du kannst eine neue Armee für 4 Millionen aufstellen.
- Meuterei: Eine Deiner Armeen hat die Farbe gewechselt und ist zum Gegner übergelaufen. (Du entscheidest, welcher Mitspieler sie erhält.)
- Handlungsvollmacht: Einer Deiner Staatschefs wird in diesem Zug von keiner fremden Armee blockiert. (Diese Karte kann für eine passende Gelegenheit aufgehoben werden.)

Zum Schluß noch ein Hinweis: Das Spiel wird kürzer und spannender, wenn geschlagene Staatschefs ganz aus dem Spiel ausscheiden.



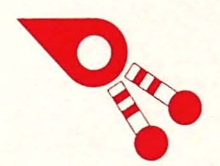
habakuk®



Das Geschenk des Jahres, für sich und andere. DM 198,-*



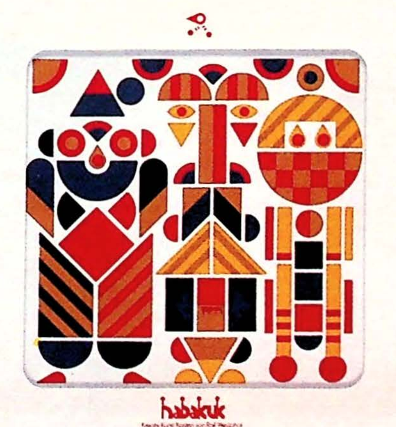
Ein Bildwerk entsteht nicht
auf einmal.
Nein, es wird Stück für Stück
aufgebaut,
nicht anders als ein Haus.
Paul Klee



Mit dem HABAKUK Kreativ-Kunst-Kasten von Ralf Westphal können Sie Ihrer Phantasie endlich freien Lauf lassen. Das neue Universum für kreatives Gestalten beinhaltet 132 farbige Formteile und eine Bildlegeplatte, die mit einem wertvollen roten Holzrahmen umgeben ist. Alle HABAKUK Teile sind aus hochwertig geschäumten Karton, ihre Farben wurden im Vierfarb-Siebdruck hergestellt und auf eine dauerhaft haftende Magnetfolie aufkaschiert. Die verwendeten Farben und Lacke sind umweltfreundlich (Europanorm CEN 71/TC 52, Sicherheit von Spielzeug 1982). Die Bildlegeplatte ist magnetisch. Die Vorderseite ist weiß und die Rückseite schwarz. Sie können also Ihre Bilder sowohl auf einem weißen als auch auf einem schwarzen Untergrund legen. Die HABAKUK Teile sind ganz einfach aus der Magnetfolie auszubrechen. Danach können Sie sofort mit dem Gestalten Ihrer eigenen Bildwelt beginnen und Ihre Bilder solange verändern, bis Sie glücklich und zufrieden mit Ihrer Arbeit sind.

*unverbindl. Preisempfehlung inkl. Mehrwertsteuer ab Lager.

Den HABAKUK Kreativ-Kunst-Kasten bekommen Sie bei: HABAKUK, Göpringhauser Straße 10 A, 5223 Nümbrecht, gegen Vorkasse (V-Scheck) oder per Nachnahme zuzüglich Gebühren (DM 10,-).





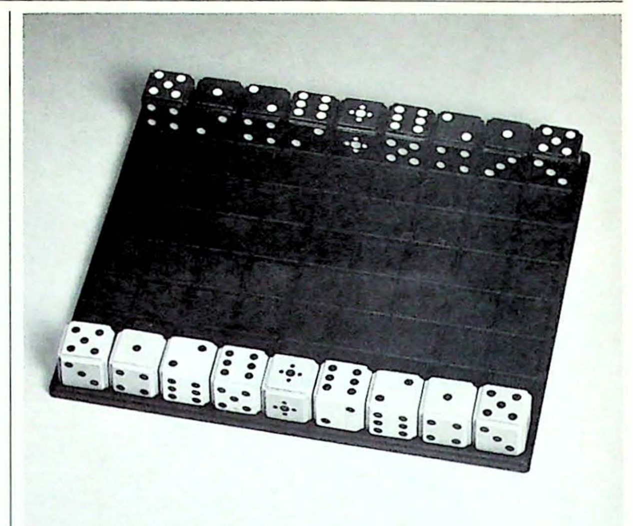
Kuhhandel

Dieses kurzweilige Kartenspiel steht mit Recht auf der Auswahlliste der besten Spiele des Jahres 1985. Eine ausführliche Spielbesprechung finden Sie in Heft 3/85.

Leider ist die Teilnehmerzahl auf fünf Spieler begrenzt. Je mehr Personen mitspielen, desto größer ist aber der Spielspaß. *Kuhhandel* könnte durchaus zu siebt oder acht gespielt werden. Das einzige Hindernis ist das fehlende Spielgeld. Angesichts des günstigen Kaufpreises kann man sich allerdings durchaus ein zweites Exemplar leisten und dessen Spielgeld verwenden, wenn mehr als fünf Personen spielen wollen.

Wer *Kuhhandel* öfter spielt, stößt allerdings auf einen kleinen Schwachpunkt: Wenn sich das Spiel dem Ende nähert, kann so mancher Spieler bereits absehen, daß er keine Chance mehr hat, die Partie zu gewinnen. Die Karten, die ein Spieler ersteigert und vor sich ausliegen hat, bestimmen, mit welchen Kartensätzen er Handel treiben kann. Wenn die Gesamtpunktzahl dieser Sätze niedriger als bei anderen Spielern ist, kann er nicht mehr gewinnen, was auch immer er unternimmt.

Um Abhilfe zu schaffen, probieren Sie einmal die folgende Variante aus, die sich der englische Spieleautor *Derek Carver* hat einfallen lassen: Sobald ein Spieler einen Satz komplettiert hat, wird ihm die entsprechende Punktzahl auf einem Blatt Papier gutgeschrieben. Die vier Karten werden wieder in den Stapel der noch nicht versteigerten Tiere gemischt. Sobald ein Spieler 1500 Punkte erreicht, hat er gewonnen.





Duell

Eins der schönsten taktischen Denkspiele wird leider nicht mehr produziert. In *Duell* trugen zwei Spielpartner auf einem schachbrettähnlichen Areal einen Zweikampf mit Würfeln aus. Trotz der Würfel war der Glücksfaktor völlig ausgeschlossen, denn diese Würfel dienten als Spielsteine. Die oben liegende Augenzahl bestimmte, wie viele Felder weit ein Würfel über das Spielbrett „gerollt" wurde. Das Ziel war, entweder den gegnerischen Königswürfel zu schlagen oder mit dem eigenen König seinen Platz einzunehmen.

SpielBox-Leser *Klaus-Peter Hirsch* entwickelte daraus eine Variante, in der nicht mehr geschlagen wird. Das neue Spielziel schaute er beim Halma ab: Es gilt, alle Würfel auf die gegenüberliegende Spielbrettseite zu rollen. Die Regeln:

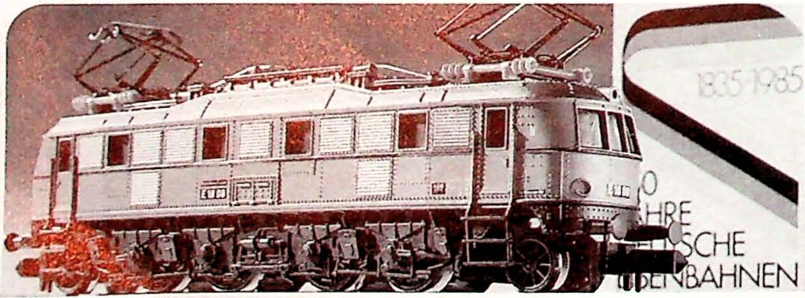
Es wird ausgelost, wer mit welcher Farbe spielt. Weiß beginnt mit der Aufstellung seiner Würfel. Der König wird an den vorgesehenen Platz gestellt. Die übrigen Würfel werden einzeln geworfen und mit der gewürfelten Zahl aufgestellt. Die Aufstellung beginnt rechts neben dem König. Nachdem der gesamte rechte Flügel auf diese Weise plaziert ist, werden die restlichen Würfel auf der linken Seite ebenso ins Spiel gebracht. Rot stellt seine Würfel nach dem gleichen Verfahren auf.

Den ersten Zug führt der Spieler aus, dessen Würfel-„Mannschaft" die geringere Augenzahl aufweist. Bei Gleichstand beginnt Weiß.

Gezogen wird wie im Original-*Duell*: Wer am Zug ist, rollt einen Würfel entsprechend seiner Augenzahl über das Spielbrett und darf einmal pro Zug „abknicken", das heißt, im rechten Winkel die Richtung ändern. Der König darf nur ein Feld weit ziehen. Ausprobieren ist nicht erlaubt, wie beim Schach gilt auch hier die Regel „Berührt - geführt". Die eigenen Ausgangsfelder dürfen nicht wieder betreten werden.

Gewonnen hat der Spieler, der als erster alle Würfel einschließlich des Königs auf die gegenüberliegende Brettseite gebracht hat.

Da in dieser *Duell*-Variante nicht geschlagen wird und besetzte Felder natürlich auch nicht übersprungen werden können, ist es möglich, gegnerische Würfel zu blockieren oder sogar einzukesseln. Eine Zusatzregel soll verhindern, daß ein Spieler seine Ausgangsfelder übermäßig lange be-





Arnold's neuer Katalog. Die Lektüre. 108 Seiten Bahnspaß in Farbe. Viele attraktive Neuheiten. Jubiläums-Sonderzüge. Das große Arnold-Programm in Bild und Wort. Anregungen en masse. Und ein großes Gewinnspiel mit Preisen im Wert von rund zehntausend Mark. Steigen Sie ein. Arnold macht Bahnspaß erster Klasse.

Überall im Spielwaren-Fachgeschäft.



setzt hält: Wer dort eingekesselt wird, muß sofort seinen Platz räumen, sobald der Gegner ihm dazu die Möglichkeit bietet.

Eine weitere Zusatzregel haben wir in der Redaktion ausprobiert. Sie erleichtert das Blockieren und erschwert die taktischen Überlegungen: Rückwärtszüge sind verboten, die Würfel dürfen also nur vor- und seitwärts gerollt werden.

Wer *Duell* im Handel nicht mehr erhält und gern bastelt, sollte sich dieses schöne Spiel nachbauen. Die Würfel können aus Vierkanthölzern gesägt werden (Kantenlänge mindestens 3 cm). Das Spielbrett ist 9 × 8 Felder groß. Die Würfel werden an den Längsseiten aufgestellt, der König auf dem mittleren Feld. Um das Rollen der Würfel zu erleichtern, sollten die einzelnen Spielfelder mit kleinen, abgerundeten Holzleisten begrenzt werden. Wer über besonderes handwerkliches Geschick verfügt, kann – wie im Originalspiel – die Würfelkanten als Rillen ausarbeiten, die in die Leisten der Spielfeldbegrenzung passen. Viel Spaß beim Nachbau!



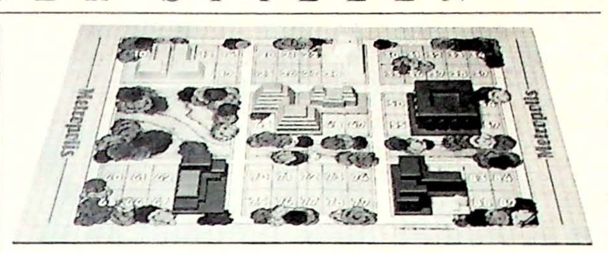
Metropolis: „Nachspiel"

Dieter Gellermann, Autor zahlreicher in Jugendzeitschriften veröffentlichter Spiele, ergänzte *Metropolis* um ein kleines „Nachspiel" und erhöhte damit den Reiz dieses interessanten Städtebauspiels:

Das Nachspiel findet statt, wenn eine *Metropolis*-Partie zu Ende gegangen und noch eines (oder mehrere) der größeren Gebäude übriggeblieben ist, auf dessen Bau die Stadt nicht verzichten kann. Das gilt beispielsweise für Krankenhaus, Bürogebäude oder Kaufhaus, besonders dann, wenn noch kein derartiges Gebäude in der Stadt errichtet wurde. In diesem Fall muß der Stadtrat tagen und ein Sanierungsvorhaben beschließen.

Phase 1: Alle Spieler bilden den Stadtrat und gehen zunächst auf die Suche nach geeignetem Bauland. Da in den seltensten Fällen noch eine geeignete Fläche zur Verfügung steht, muß irgendwo ein Haus (oder mehrere) abgerissen werden. Den Beschluß dazu fällt die Mehrheit im Stadtrat.

Phase 2: Die Gebäude, die dem neuen Vorhaben im Wege stehen, werden abgerissen, der Besitzer entschädigt und das Abgerissene im Zuge eines normalen Bau- oder eines neuen Sanierungsvorhabens an anderer Stelle wieder aufgebaut. Dabei behält es seinen ursprünglichen Wert, es sei denn, es ist in der neuen Lage höher einzustufen (dann gilt dieser höhere Wert). Der bisherige Eigentümer des abgerissenen Hauses bleibt Eigentümer des sanierten Grundstücks.



Phase 3: Alle Eigentümer der Grundstücke, auf denen das neue Gebäude errichtet werden soll, bilden anteilmäßig eine Bauherrengemeinschaft. Nach Fertigstellung des Baus wird der Wert des Gebäudes nach den Anteilen in der Bauherrengemeinschaft aufgeteilt.

Das Spiel ist endgültig beendet, wenn niemand mehr Sanierungsmöglichkeiten sieht oder der Stadtrat alle Vorschläge ablehnt.

Neben dieser Spielvariante stellte Dieter Gellermann eine Wertetabelle auf, mit deren Hilfe Grundstückstauschgeschäfte reibungsloser abgewickelt werden können und gleichzeitig die Möglichkeit zum Tauschen suggeriert wird. In dieser Tabelle sind die Grundstücke nach ihrer Lage und ihrem Grad der Bevorzugung für Wohn-, Geschäfts- oder Industriebereiche in Kategorien eingeteilt. Sie können diese Tabelle fotokopieren und dem Spiel beilegen.

Bewertung der Grundstücke in Metropolis

Kategorie	Beschreibung	Grundstücke
Kategorie 1	Grundstücke ohne jede Bevorzugung und ohne bevorzugtes Grundstück im eigenen Viertel	30–39
Kategorie 2	Grundstücke ohne jede Bevorzugung, jedoch mit Grundstücken der Kategorie 4 im eigenen Viertel	10–14 20–24, 26–29 65–69 85–89
Kategorie 3	Grundstücke ohne jede Bevorzugung, jedoch mit Grundstücken der Kategorie 5 im eigenen Viertel	75–79
Kategorie 4	Grundstücke mit einfacher Bevorzugung	15–19 25 41–44 50–54 60–64 71–74 80–84
Kategorie 5	Grundstücke mit zweifacher Bevorzugung	40, 46–49 55–59 70
Kategorie 6	Grundstücke mit dreifacher Bevorzugung	45
Tausch einzelner Grundstücke: möglich, wenn beide der gleichen Kategorie angehören		
Tausch von Grundstückspaketen: möglich, wenn die Summe der Kategoriewerte beider Pakete identisch ist (Beispiel: Kat. 1 + 4 entspricht Kat. 2 + 3)		
Tausch ungleicher Grundstücksmengen: möglich, wenn die Summe der Kategoriewerte identisch ist (Beispiel: Grundstück 45 wird aufgewogen durch je ein Grundstück der Kategorien 2 und 4)		



SPASS AUCH OHNE SIEGER

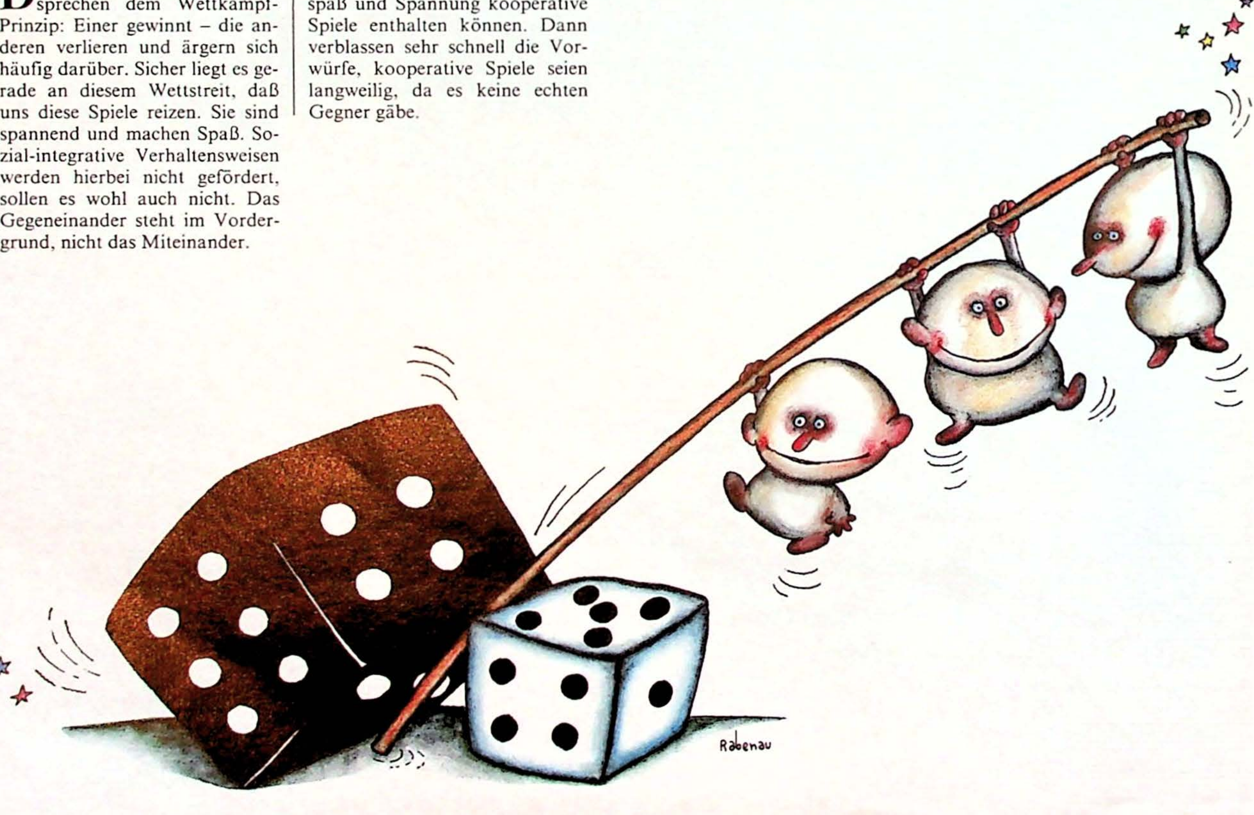
Spiele ohne Sieger gibt es schon lange. Die Akademie Remscheid, eines der wichtigsten Zentren der Spielpädagogik im deutschsprachigen Raum, legte jetzt die wohl umfangreichste Untersuchung zu kooperativen Spielen vor. *Dirk Hanneforth* stellt das Projekt vor.

Die meisten Brettspiele entsprechen dem Wettkampf-Prinzip: Einer gewinnt – die anderen verlieren und ärgern sich häufig darüber. Sicher liegt es gerade an diesem Wettstreit, daß uns diese Spiele reizen. Sie sind spannend und machen Spaß. Sozial-integrative Verhaltensweisen werden hierbei nicht gefördert, sollen es wohl auch nicht. Das Gegeneinander steht im Vordergrund, nicht das Miteinander.

Ausgehend von der amerikanischen Welle der *New Games*, entwickelte sich in den letzten Jahren auch bei uns eine größere Nachfrage nach kooperativen Spielformen, zunächst bei Gruppen-, dann auch bei den Brettspielen. 1977 startete der Freiburger Herder-Verlag mit *Wundergarten* seine Reihe der „Wer hilft – gewinnt"-Spiele. Bei all diesen Spielen – bis jetzt liegen 11 in dieser Serie vor – müssen die Mitspieler zusammenhalten, um gegen einen gemeinsamen „Feind", z. B. ein ausbrechendes Feuer *(Feuerwehr)* oder eine heranziehende Regenwolke *(Wundergarten)* zu gewinnen. Wenn man sich einmal mit Kindern im *Bärenspiel* auf die Suche nach dem verlorenen Bär gemacht hat, merkt man schnell, wieviel Spielspaß und Spannung kooperative Spiele enthalten können. Dann verblassen sehr schnell die Vorwürfe, kooperative Spiele seien langweilig, da es keine echten Gegner gäbe.

Nach der Überzeugung von Spielpädagogen entwickeln und üben die Spiele ohne Sieger darüber hinaus tolerantes Verhalten und stärken eine solidarische Einstellung bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Der genaueren Untersuchung dieser Hypothese und der kooperativen Spiele diente das Projekt „Kooperatives Verhalten im Spiel", das die Akademie Remscheid für musische Bildung und Medienerziehung unter der Leitung von Ulrich Baer, Dozent für Spielpädagogik an der Akademie Remscheid, von Januar 1983 bis Dezember 1984 durchführte. Das Projekt wurde durch Mittel der Stiftung Jugendmarke finanziell gefördert. Es erstreckte sich, einschließlich der Auswertungszeit, über einen Zeitraum von drei Jahren und ist damit die umfangreichste Erhebung zu kooperativen Spielen im deutschsprachigen Raum. Während der verschiedenen Phasen wurde das Projekt ständig von Wissenschaftlern und Spielpädagogen betreut.

Auf einem öffentlichen Hearing der Akademie Remscheid, während des Spielmarktes 1983, trug man mit Hilfe von Experten Informationen zu dem Projekt zusammen (Wirkungsanalyse). Die notwendigen Untersuchungsmethoden erarbeitete eine Studentengruppe unter der Leitung von Dr. Andreas Knapp in einem einwöchigen Seminar und testete sie in einer Pilotstudie. Auf einer einwöchigen Klausurtagung entwickelten dann 11 Spielpädagogen fünf neue kooperative Brettspiele, drei Spielaktionen und eine Anleitung zum Einsatz der Spiele (Entwicklungsphase). Diese Spiele stellte die Gruppe auf einem zweitägigen Seminar etwa 50 Vertretern verschiedener Institutionen vor, die die Spiele in ihren Einrichtungen testen sollten. Zu den Gruppen gehörten Jugendheime, Fachhochschulen, Bürgerzentren, Jugendämter, Volkshochschulen, Kindergärten, Schulen und Jugendtreffs.



In einer Erprobungsphase sollten diese Einrichtungen die Spiele einsetzen und Ergebnisse auf Berichtsblättern und Spieltest-Bögen festhalten. In der abschließenden Auswertungsphase konnten die Spielpädagogen 1721 Testblätter aus 242 Spielrunden auswerten. Darüber hinaus gaben 220 Spielblätter Informationen über Spielsituationen, Spielort, Spielanlaß usw.

Die Erfindergruppe ordnete die Rückmeldungen und überarbeitete erneut die Spiele. Die Ergebnisse enthält der Abschlußbericht der Gruppe, der unter dem Titel „Kooperatives Verhalten im Spiel. Projektergebnisse, Spielaktionen, Brettspiele" von Ulrich Baer und Werner Thole herausgegeben wurde (Akademie Remscheid, Küppelstein 34, 5630 Remscheid 1; 1985).

Dieser Bericht enthält auch drei kooperative Spielaktionen *(Hinter den Kulissen von Hollywood, Reise ins Karapopo-Land, Besuch aus dem All)* und Spielpläne und Regeln zu vier Brettspielen *(Das Baumhüttenspiel, Das Single-Spiel, Der kleine Unbekannte, Der große Unbekannte)*.

Zum *Baumhüttenspiel* gehören außer Würfel und Spielfiguren nur noch farbige Pfeifenputzer. Das Spiel wurde auf einem zusammenklappbaren Bogen der Größe DIN A1 gedruckt, wobei der eigentliche Spielplan die Hälfte des Platzes einnimmt und der restliche Raum für Ereigniskarten und Spielregeln genutzt wird. Das Spielfeld zeigt einen großen Baum, in dem eine Baumhütte Platz findet. Von der Hütte hängt ein Seil herunter. Eine Leiter lehnt am Stamm. Links vom Baum steht ein Haus (Startplatz), rechts ein Lagerplatz für Baumaterialien.

Die 4 Mitspieler ab 6 Jahren wollen gemeinsam in dem Baum eine Hütte bauen. Nachdem die Grundplattform schon vorbereitet ist, müssen sie nur noch vom Lagerplatz Bauteile zur Hütte hinauftragen. Auf den Baum kommt man durch Hochklettern an Stamm (12 Felder) oder Leiter (7 Felder; wenn zuvor durch gewürfelte Sechsen zwei fehlende Sprossen ersetzt sind) oder über das Seil (4 Felder). Der Transport über das Seil gelingt aber erst, wenn schon ein Mitspieler oben in der Hütte ist.

Die Spieler haben gemeinsam die Aufgabe, die Baumhütte zu bauen. Außer der gegenseitigen Hilfe beim Hinaufschaffen der Bauteile dürfen die Mitspieler ihre Würfelergebnisse verschenken oder auch Bauteile zu zweit und damit schneller transportieren. „Gegner" im Spiel ist die Sonne, denn ein Spieler muß vor jeder Runde ein Sonnenplättchen auf einer Umlaufbahn um ein Feld weiter setzen. Das Spiel läuft einen Tag lang, der je nach Jahreszeit 16 (Sommer), 12 (Herbst) oder 10 Stunden (Winter) dauert. Bis zum Einbruch der Nacht muß das Baumhaus fertig sein. Die Spieler können hier also zwischen 3 Schwierigkeitsgraden wählen.

Die Auswertung von 121 Spieltestblättern ergab eine durchschnittliche (Schul-)Note von 2.27, wobei die angesprochenen Kinder und Jugendlichen das Spiel deutlich besser (1.69 bzw. 1.97) bewerteten. Die Erfindergruppe hat also mit dem Spiel die angesprochene Altersgruppe der ab 6jährigen gut erreicht.

Das *Single-Spiel* wendet sich mit seiner Thematik an Spieler ab 10 Jahren. Zum Spiel gehören (in der überarbeiteten Fassung) zwei gelbe, faltbare DIN-A2-Pappen. Das erste Blatt zeigt auf dem Spielplan ein sechsstöckiges Haus mit Dachboden, Keller und Anbau. Die zweite Pappe enthält Spielstory, Regeln und Angaben zur Vorbereitung. Es müssen nämlich vor Spielbeginn 6 Streifen aus diesem Bogen geschnitten werden, die die Aufschriften „Eckkneipe ‚Bei Hugo'", „Mieterverein" und „Hausgemeinschaft" tragen. Je ein Streifen wird nun so unter den Spielplan gelegt, daß man ihn durch einen Schlitz nach vorn ziehen kann. Zum Spielen braucht jeder der bis zu 6 Mitspieler kleine Gegenstände (Büroklammern, Münzen usw.).

In dem Haus wohnen 6 Alleinstehende (eben die „Singles"), die im Spiel auch namentlich vorgestellt werden. So lebt z. B. im Erdgeschoß Klaus-Stephan Murkner (34, geschieden, al-

Das Baumhüttenspiel:
Es wird gegen die Zeit gespielt, denn vor Sonnenuntergang müssen die vier Spieler gemeinsam die Hütte vollendet haben.

leinerziehender Vater) und in der Etage darüber Paul Friedrich (69, verwitwet, Rentner). Die alleinstehenden Mieter möchten im Haus gern etwas zusammen unternehmen und brauchen dazu einen Gemeinschaftsraum. Der Hausbesitzer will dagegen die übrigen Räume des Hauses für Appartements, Garagen und als Lager nutzen. Die Mieter können sich gegen den Besitzer nur durchsetzen, wenn sie sich einig sind. Dazu müssen sich die Bewohner erst einmal – in und mit diesem Spiel – genauer kennenlernen.

Jeder Mitspieler übernimmt die Rolle eines Hausbewohners. Ein Spieler würfelt einmal. Die erreichte Zahl nennt den Spieler, mit dem er eine Spielaufgabe gemeinsam erfüllen soll. Dazu zieht man den Streifen, der unter dem Stichwort „Eckkneipe ‚Bei Hugo'" zu sehen ist. Hier erscheint eine Aufgabe, so sollen beide z. B. gemeinsam etwas pantomimisch darstellen, eine Melodie summen oder auch ein Lieblingsrezept austauschen. Nach der erfüllten Aufgabe legen beide Spieler einen eigenen Spielstein in die Wohnung des Partners, damit alle sehen können, daß beide schon etwas gemeinsam unternommen haben.

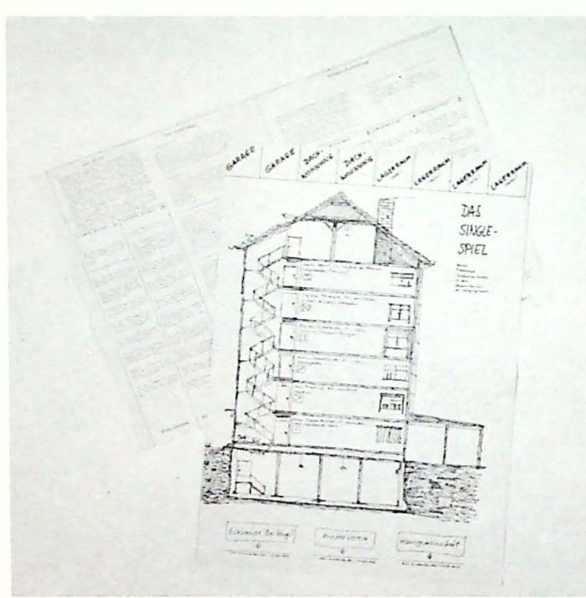
Wenn ein Spieler eine eigene Zahl erwürfelt, hat man Pech, und dem Hausbesitzer gelingt es, einen der acht freien Räume für seine Zwecke zu nutzen. Die Spieler müssen ein entsprechendes Kärtchen in den Raum legen. Sind die Hausbesitzer-Kärtchen gelegt, bevor alle Bewohner sich gegenseitig besuchen konnten, haben die Spieler verloren. Es kann beim Würfeln aber auch passieren, daß man einen Mitspieler erwürfelt, mit dem man schon etwas unternommen hat. Dann muß der Streifen unter dem Stichwort „Mieterverein" gezogen werden und alle Mitspieler erfüllen gemeinsam eine Aufgabe.

Auch hier geht es um pantomimische Darstellungen und Sprachspiele. Nach jeder Würfelrunde zieht ein Spieler am Streifen „Hausgemeinschaft" und alle Mitspieler lösen die gestellten Aufgaben gemeinsam und malen z. B. ein Bild für die Hausfassade oder formulieren für Opa Friedrich eine Heiratsanzeige. Damit das Spiel häufiger gespielt werden kann, gibt es zu jedem Stichwort zwei Streifen mit Aufgaben.

Bei der Auswertung der 223 Testbögen erhielt das *Single-Spiel* eine Durchschnittsnote von 2.7, wobei der Spielspaß in den verschiedenen Runden entscheidend von der Teilnahme des Spielleiters abhing. Wenn der Leiter sich beteiligte, erhielt das Spiel eine bessere Note (2.3) als sonst (3.39). Die positivsten Reaktionen kamen durch die Gruppe der 10- bis 14jährigen Spieler, so daß auch hier die Altersgruppe von den Erfindern gut getroffen wurde. Inhaltlich ist die Kombination von Brettspiel und darstellenden Spielen (Pantomime) sicher nicht ganz einfach, aber die meisten Spieler empfanden die Aufgaben als lustig und abwechslungsreich.

Das dritte Spiel der Sammlung, *Ökoludo* wurde von Dozenten und Teilnehmern der EPSO-Sommeruniversität in Klagenfurt nach dem Vorbild von *Ökolopoly* (Otto Maier Verlag) entwickelt. *Ökoludo* soll auf einfache Weise Kinder ab 10 Jahren den Zusammenhang von Umweltschutz, Produktivität, Bildung und Lebensqualität durchschaubar machen. Zum Spiel gehören vier DIN-A4-Blätter, die die Überschriften „Umweltschutz", „Wirtschaft", „Bildung" und „Lebensqualität" tragen. Ein Spieler (Bundeskanzler) würfelt und ermittelt so die Anzahl der zur Verfügung stehenden Aktionspunkte. Alle Mitspieler einigen sich über deren Verteilung und setzen nach dieser Absprache die Spielfigur auf einer Skala auf jedem Blatt weiter. Eine gewürfelte „1" oder „6" bringt zusätzlich Aktionskarten ins Spiel. Nach der Punkte-Verteilung werden die Konsequenzen aus der neuen Lage festgestellt und gesetzt. Ziffern am Rande der Skala geben jeweils Folgen und Auswirkungen der getroffenen Entscheidung an. Entsprechend den Zahlen werden die Spielfiguren bewegt.

Das Spiel ist verloren, wenn eine Gruppe zum zweiten Mal auf ein Katastrophenfeld am unteren Ende der Skalen gelangt. Gewonnen hat die Gruppe, wenn sie spätestens nach der zwölften Spielrunde das *Ökoludo*-Land in den Idealzustand gebracht hat. Dann müssen alle Spielfiguren in den Zielfeldern stehen.



Beim Single-Spiel *geht es ums Kontakteknüpfen: dem Hausbesitzer soll ein Gemeinschaftsraum abgetrotzt werden*

Die 103 ausgefüllten Spieltestblätter gaben *Ökoludo* eine relativ schlechte Benotung von 3.1, wobei die Antworten verdeutlichen, daß sich die Kritik nicht gegen kooperative Spiele allgemein, sondern gegen dieses Spiel konkret richtet. *Ökoludo* wurde in unserer Testgruppe (Schüler der 8. und 9. Klasse) nicht verstanden. Die Spielzüge erfolgten mechanisch ohne Bezug zu den Oberbegriffen. Der Auswertungsbericht nennt aber auch Beispiele von Gruppen, in denen das Spiel erfolgreich eingesetzt werden konnte. Sicher muß die Altersangabe hinaufgesetzt und das Spiel noch einmal überarbeitet werden.

Ebenfalls um die Umweltproblematik geht es im vierten Spiel der Projektgruppe: *Wenn es leckt - sind wir verreckt!* Hintergrund des Spiels ist ein Giftmüllskandal. Neun Giftmüllfässer sollen aufgespürt werden, da ein Chemiekonzern sie einfach in der Gegend vergraben ließ.

Die Spieler, Mitglieder einer Umweltschutzaktion, benötigen Durchhaltekraft und Energie in Form von „Power-Päckchen", denn die Suche nach den Fässern kostet Kraft. Da die Fässer durchrosten, hat die Gruppe nicht viel Zeit für ihre Aufgabe.

Zum Spiel gehören braune, gelbe und grüne Karten, die mit der Rückseite nach oben zum Spielplan zusammengelegt werden. Die 30 quadratischen, braunen Erd-Karten, fünf davon zeigen die verschwundenen Fässer, werden zu einem Rechteck aus 5 × 6 Karten zusammengelegt. Auf diese Karten kommen die gelben Aktionskarten, die Aufgabenstellungen an einzelne Spieler richten. Die Hälfte dieser Karten ist rechteckig und doppelt so groß wie eine braune Karte. Die grünen Karten bilden die dritte Lage. Sie zeigen Landschaftsbilder. Auch hier gibt es Karten, die doppelt so groß wie die anderen sind. Jeder Spieler übernimmt nun eine Rolle (Techniker, Chemiker, Mitglied einer Bürgerinitiative, Journalist, Stadtrat). Gelbe Rollenkarten beschreiben kurz seine Aufgaben bei der Giftmüllsuche. Auf einen „Rostanzeiger" (das ist eine aufrecht stehende Schraube) werden 30 Metallringe gelegt.

Die Spieler müssen zuerst die Landschaftsbilder abdecken, die gelben Aktionskarten erreichen und die Aufgaben erfüllen, um dann braune Erdkarten frei zu legen und die dort verborgenen Giftfässer zu finden. Sie würfeln reihum und erhalten nach ihrem Wurf Power-Päckchen (im Spiel: Kaffeebohnen). Zum Aufdecken einer kleinen Landschaftskarte werden 10 Power-Päckchen benötigt, für eine große müssen die Spieler sogar 20 Päckchen zusammenlegen. Wenn unter dem Bild Aktionskarten frei liegen, werden sie umgedreht und an den dort angesprochenen Spieler weitergereicht. Er hat eine Aufgabe zu erfüllen, erhält Power-Päckchen oder muß sie abgeben. Wenn der Spieler keine Energiereserven mehr besitzt, legt er die Karte zurück und wartet bis zur nächsten Runde. Erst wenn eine Aufgabe erfüllt ist, wird die gelbe Karte aus dem Spiel genommen. Die darunterliegenden braunen Karten dürfen jetzt erst umgedreht werden.

Alle Fässer müssen aufgedeckt sein, erst dann ist das Spiel beendet. Vor jeder weiteren Wür-


ielen heißt nicht nur gewinnen,
mehr als siegen. Verlieren zu können ist
ine Nebensache. Die Herder-Spiele bauen darauf. Ihr
folg beweist, daß Spiele zugleich kooperativ und spannend sein
onnen und vor allem Spaß machen. Die Herder-Spiele mit der neuen Spiel-
ee »Wer hilft – gewinnt« gehen auf die Phantasiewelt der Kinder ein, aktivieren ihre
benteuerlust und Entdeckerfreude und erfüllen ihr Bedürfnis nach Spaß und fröhlicher Gemein-
mkeit. Feuerwehr wurde in die Bestenliste zum Kritikerpreis »Spiel des Jahres 1984« aufgenommen,
ärenspiel erhielt 1983 diese Auszeichnung. Bärenspiel, Drachenspiel, Strandburg, Zauberkater und Fuchs, du
ast die Gans gestohlen erhielten das bekannte Prädikat »spiel gut«.
Wer hilft-gewinnt
New
Regenbogenland
Rainbowland
Au pays de l'arc-en-ciel
Die neue Spielidee: Wer hilft – gewinnt
HERDER SPIELE
Regenbogenland
Eine lustige Jagd nach den verlorenen Farben des Regenbogens. Aufgepaßt! Der Zauberer möchte sie auch haben und gibt sie nicht wieder her!
Für 2 bis 6 Spieler ab 4 Jahren.
Aventuria
Schatzsuche in den Drachenbergen
Die neue Spielidee
HERDER SPIELE
Aventuria – Schatzsuche in den Drachenbergen
»Schließlich entschlossen sich der Sohn des Königs und seine jüngere Schwester, in Begleitung zweier Gaukler in das Land des Drachens aufzubrechen, um die geraubten Schätze zurückzuholen.«
Für 4 Spieler ab 8 Jahren.
New
Die neue Spielidee
Strandburg
Feuerwehr
Drachenspiel
Zirkusspiel
Fuchs du hast die Gans gestohlen...
Wundergarten
Zauberkater
Abenteuerinsel
Bärenspiel
HERDER® SPIELE
Verlag Herder
Freiburg

felrunde muß nun festgestellt werden, wie weit die Giftfässer durchgerostet sind. Dazu würfelt der Chemiker und hebt danach 1 bis 3 Ringe vom Rostanzeiger ab. Die Gruppe hat also durchschnittlich 15 Runden Zeit, um die Fässer zu finden. Gelingt dies nicht, rosten die Fässer durch und das Spiel geht verloren.

Wenn es leckt, sind wir verreckt wurde als ein sehr spannendes Spiel empfunden. Alle Mitspieler waren voll dabei, und auch der Rostanzeiger als Gegner übte einen großen Reiz aus. Mit 2.26 als Durchschnittsnote der 349 Testbögen schnitt dieses Spiel am besten ab. Über 70 % der Spieler fanden die Geschichte gut, das Spiel spannend, und ihnen gefiel besonders die Kooperation im Spiel. Das Spiel ist für Kinder ab 12 Jahren geeignet, sicher auch ohne ökologische Vorkenntnisse spielbar.

Da dieses Spiel vom Material her aufwendiger als die bis jetzt vorgestellten ist, konnte es nicht als Beilage zum Abschlußbericht genommen werden. Im Herbst 1985 erschien dieses Spiel im Verlag für das „Institut für ökologische Forschung und Bildung e.V.", Münster.



Ein Giftmüllskandal ist der Hintergrund dieses Spiels, das man jetzt auch kaufen kann. (Informationen beim Spielevertrieb und Verlag Wolfgang Hoffmann, Hafenweg 26 b, 4400 Münster)

Das Kennenlernspiel *Der kleine Unbekannte* und das Selbsterfahrungsspiel *Der große Unbekannte* kamen erst nach Umarbeitung aufgrund sehr schlechter Bewertungen vom Ursprungsspiel *Life-Power* zustande. Zu beiden Spielen gehören 6 DIN-A4-Bögen, die Eigenschaftswörter und (auf der Rückseite) Begriffe nennen. Ein Spieler sucht sich z. B. zwei Eigenschaften heraus, die für ihn typisch sind. Die anderen erraten diese Begriffe gemeinsam. Sicher eignen sich beide Spiele für Gruppen, die sich schon einigermaßen gut kennen. Sie helfen dann, das gegenseitige Kennenlernen zu verbessern.

Soweit die Brettspiele der Projektgruppe. Zu der Studie gehören weiter drei kooperative Spielaktionen, das sind 10 Gruppenspiele, die durch eine Geschichte locker miteinander zu einer Kette verknüpft sind. Die Spiele werden in der erwähnten Veröffentlichung ausführlich vorgestellt.

Die Ergebnisse der Spieltestblätter wurden von der Gruppe zusammen mit den Abschlußberichten der Institutionen ausgewertet. Hier die wichtigsten Erkenntnisse: Die von der Erfinder-

hansa tourist
Der vielseitige Reisespezialist

Aus unserem umfangreichen Angebot

Seit mehr als zehn Jahren veranstalten wir erfolgreich Reisen nach Osteuropa, Kuba und in den Mittelmeerraum. Bei unseren Kunden werden wir immer mehr als zuverlässiger Partner geschätzt. Nutzen auch Sie unsere Erfahrung und lassen sich in Ihren Reisefragen von uns beraten.

Bulgarien - Wintersport
Flüge samstags ab Hannover und Düsseldorf

Rumänien - Wintersport
Flüge donnerstags ab Hamburg

Sowjetunion
Städte-, Weihnachts- und Silvesterreisen ab Hamburg und Schönefeld

Kuba - Badeurlaub
Flüge ab Düsseldorf und Schönefeld

Rundreise
China und Vietnam

DDR - Urlaubsaufenthalte bei eigener PKW-Anreise

Gruppenreisen
Viele Vereine, Verbände, Volkshochschulen und Jugendorganisationen gehören zu unseren Gruppenkunden. Schon ab 7 Personen können wir eine preiswerte Gruppenreise mit Fachprogrammen zusammenstellen.

Wenn Sie an weiteren Informationen interessiert sind, bitte Coupon ausfüllen und an nebenstehende Adresse senden.

ht reisen hansa tourist

hansa tourist GmbH.
Hamburger Straße 132
2000 Hamburg 76
Telefon (0 40) 2 91 82-0

Filialen in Essen, Berlin, Erlangen, München, Saarbrücken

(Wir speichern Ihre Adresse, geben sie aber nicht weiter.)

Bitte übersenden Sie mir/uns Ihren Katalog:

Jugendgruppenreisen ☐
Gruppen- und Studienreisen ☐
„Schnee & Sonne" Winter 85/86 ☐

Name

Straße

PLZ/Wohnort

gruppe entwickelten Spiele erlebte die Mehrzahl der Spieler als spannend und spaßig. Die eindrucksvollen Zahlen (Das Spiel war spannend [39,8 %], lustig [53,5 %], langweilig [9,9 %], ohne Action [18,7 %]) belegen, daß die dramatische Struktur und die Spielvariationsbreite von kooperativen Spielen nicht eingeengter ist als bei vergleichbaren Wettbewerbsspielen. Daß die Spiele einen thematischen Hintergrund besaßen, begrüßte die überwiegende Zahl der Testpersonen.

Über 60 % der Befragten gefiel das gemeinsame Handeln, also die Kooperation, und über 50 % würde gern öfter ähnliche Spiele spielen. Diese Zahlen werden von einzelnen Teilgruppen noch deutlich übertroffen. So gefiel besonders jüngeren Jugendlichen (76,4 %) und Kindern (76,2 %) die Kooperation.

„Kooperative Spiele können über eine Spannungsdichte, Variationsbreite und Spielflexibilität verfügen, die denen kompetitiver Spiele (Anm.: das sind Wettkampfspiele) in nichts nachzustehen brauchen. Nach dem uns vorliegenden Material hat die Majorität der Testpopulation diese Erfahrung gewinnen können."

So faßt die Projektgruppe ihre Ergebnisse zusammen. Vielleicht bestärken diese Ergebnisse professionelle Spieleerfinder, in größerer Zahl als bisher kooperative Spiele zu erfinden. Die Untersuchung konnte beweisen, daß Kinder, Jugendliche und Erwachsene sich mehr kooperative Spiele wünschen, denn hier verfügen sie über einen Erfahrungsraum, in dem sie nicht ständig das Risiko eingehen, sich zu blamieren oder übervorteilt zu werden. Sie haben Möglichkeiten, eigene Vorstellungen einzubringen, diese mit anderen abzusprechen und gemeinsame Entscheidungen zu treffen. Die Spieler machen die Erfahrung, daß das „nicht immer einfache kooperative Handeln spannend, abenteuerlich, aufregend und risikoreich sein kann".

Interessenten für kooperative Spiele sei der Projektbericht der Akademie Remscheid noch einmal empfohlen. Darüber hinaus informiert die Zeitschrift „gruppe & spiel" (Verlag Ulrich Baer, Große Brinkgasse 7, 5000 Köln 1) laufend über diese Spielform. Einige der erwähnten Spiele erschienen zuerst als Beilage zu dieser Zeitschrift.

Kooperative Spiele

Diese Liste nennt kooperative Spiele und Spiele mit kooperativen Spielelementen. Die Aufstellung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Diktator, Firlefanz, Harlekin, Mimürfel, Palaver, Quindo, Schubs (alle von Hajo Bücken, Arbeitsstelle für Neues Spielen, Bremen).

Das Gruppenburgspiel, Ich mag – ich mag nicht, Lebenslauf, Das Robin-Hood-Spiel, Und plötzlich . . . (alle Spiele von Ulrich Baer, Verlag U. Baer, Köln).

Sherlock Holmes Criminal-Cabinet von Anthony Uruburu (Frankh'sche Verlagshandlung, Stuttgart).

¾ Takt von Hajo Bücken, Trias von Dirk Hanneforth (Heidmük-Verlag, Bremen).

Abenteuerinsel von Dirk Hanneforth, Aventuria von Gisela Jürgensen, Bärenspiel von Hajo Bücken, Drachenspiel von Hildegard und Eberhard Klippstein, Feuerwehr von Norbert Lechleitner, Fuchs, du hast die Gans gestohlen von Dirk Hanneforth, Regenbogenland von Ilse Dreher-Plonka, Strandburg von Werner Lachenmaier, Wundergarten von Hildegard und Eberhard Klippstein, Zauberkater von Hildegard und Eberhard Klippstein, Zirkusspiel von Helge Andersen (Verlag Herder, Freiburg).

Das Bachspiel, Das Giftmüll-Spiel, Das Umweltspielebuch, Wenn es leckt . . . (Institut für ökologische Forschung und Bildung, Münster).

Comunica von Günter Puzberg, Pantomimik (Verlag W. Künne, Wehrheim).

Ene mene . . . Müll von Walter Wolf Windisch, Das Helferspiel, Ökolopoly von Frederic Vester, Scotland Yard, Sympathie von K. Ludescher (Otto Maier Verlag, Ravensburg).

Öko von Franz-Josef Scholles (Öko-Vertrieb, Mainz).

Wohnen von Hermann Boockhoff (Agentur Vielfalt, Bonn).

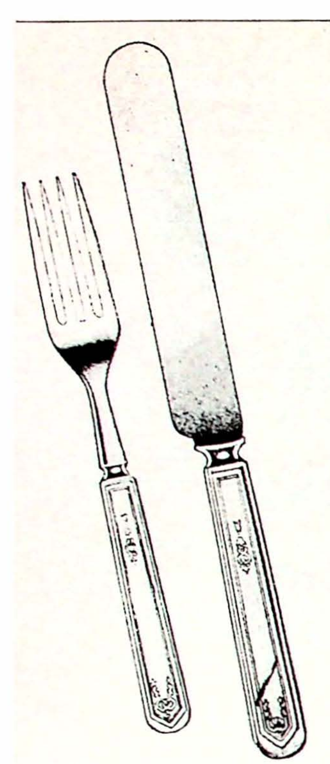
Geradeheraus gesagt...

Sie sollten wissen, was Ihnen Ihre Zukunft wert ist. Genauer gesagt: Kennen Sie Ihre Zukunft, wissen Sie, was Sie erwartet? Zugegeben, wir wissen es auch nicht. Wir wissen aber, daß es im Leben Ereignisse gibt, die Sie nicht voraussehen können. Dagegen können Sie sich absichern. Zum Beispiel mit einer Krankenversicherung von SIGNAL.

Es ist viel wert, eine gute Versicherung zu haben.



KV 1



Spielen inkl. Vollpension

„Spielen kann man wieder lernen": Das ist die Überzeugung von Hans und Eva Fluri. Seit Jahren setzen die beiden ihre Idee in die Tat um, in Kursen für Spielgruppenleiterinnen, an Elternabenden, Tagungen und Volkshochschulkursen. Neuerdings auch in einem eigenen Spiel- und Kurshotel, dem *Sternen* in Brienz im schweizerischen Berner Oberland. *Synes Ernst* berichtet über diese einmalige Einrichtung.

Die Fluris beim Diabolo-*Spiel, hinter dem „eine halbe Philosophie des menschlichen Lebens" stecke*

Ladies first: *Eva Fluri* (33), Lehrerin mit langjähriger Praxis, Ausbildung und Praxis als NLP-Therapeutin (Neuro-Linguistisches Programmieren, Kurzzeittherapie). Instruktorin für Gordon Familien- und Lehrer-Schüler-Training. Mutter und Leiterin des Spiel- und Kurshotels Sternen.

Julia (6), lebhafte Erstkläßlerin, übernimmt die Aufgabe, mich zu wecken, bevor sie zur Schule geht. Sehr zuverlässig.

Jetzt die Männer:

Hans Fluri (43) Spielpädagoge, langjährige Erfahrung in der Organisation und Leitung von Tagungen, Kursen, Elternabenden, Spielfesten usw. Hat bisher rund 1000 Kurse und Tagungen durchgeführt. Gründer der Kontaktstellen-Boutique 2000. Ehemaliger Lehrer. Studium der Pädagogik, Psychologie, Volkskunde. Autor und Mitarbeiter bei Zeitschriften, Radio und Fernsehen. Familienvater und Leiter des Spiel- und Kurshotels Sternen.

Christian (8), demonstriert seine sportlichen Fähigkeiten, möchte seine überschüssigen Kräfte loswerden.

Jonas (3), unermüdlicher Frager, schließt gleich Freundschaft mit mir.

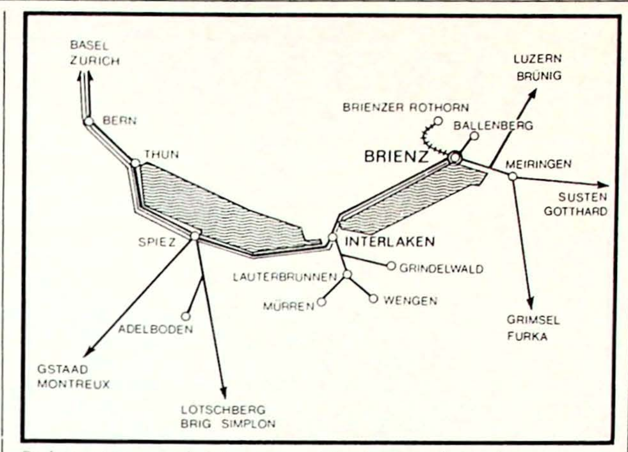
Simon (11 Monate) macht sich einen Spaß daraus, seinem Vater an den Barthaaren zu ziehen.

Das ist Familie Fluri, Herz und Seele des Spiel- und Kurshotels *Sternen* in Brienz.

Brienz: am gleichnamigen See gelegener Fremdenverkehrsort im Berner Oberland in der Schweiz, bietet als weltberühmte Attraktionen eine dampfbetriebene Zahnradbahn auf das Brienzer Rothorn, das Freilichtmuseum Ballenberg, eine Schule für Holzschnitzer. Und seit Frühjahr 1984 das *Spielhotel Sternen.*

„Der nach außen plakatierte Name weckt leider falsche Assoziationen", bedauert Hans Fluri. In der Tat: Meine Sekretärin hatte mir „viel Glück" gewünscht, als ich mich mit der Bemerkung verabschiedete, ich würde für einen Tag ins „Spielhotel Brienz" fahren. Mit Geld(spiel) hat das Hotel jedoch nichts gemein, höchstens in einer anderen Form. Doch davon später.

Begonnen hatte alles in den späten sechziger Jahren, als sich der aus dem Kanton Solothurn stammende Hans Fluri zu studieren entschloß, was ihn „wirklich interessierte". Es waren die Fächer Volkskunde, Sinologie und experimentelle angewandte Psychologie. Bei der Mitarbeit an einem gesamtschweizerischen Leitbild für Bildung und Erziehung stellte Fluri fest, daß die Vorschulerziehung kein Thema war, und begann sich intensiver mit Fragen von Spielplätzen und Spielgruppen zu befassen. Im Vergleich zur Bundesrepublik Deutschland, wo zu jener Zeit eine breite Spielplatzbewegung aktiv war, hinkte die Schweiz in dieser Beziehung weit hinten nach.



So kommt man nach Brienz zum schöngelegenen Hotel Sternen (unten)

Dieses Defizit wollte Fluri beheben – und damit hatte er ein beinahe unbegrenztes Tätigkeitsfeld gewonnen. 1969 gründete er in Kriegstetten (Kanton Solothurn) die „Boutique 2000", die verschiedene Aufgaben erfüllen sollte. Zum einen war sie als Zukunftswerkstatt gedacht (daher die Bezeichnung „2000"), zum anderen war und ist sie bis heute eine Kontaktstelle mit Informationen über die Aktivitäten von Spielgruppen und ähnlichen Initiativen. Daneben gliederte Fluri der Boutique einen Buchversand mit Literatur zum Thema und später einen begrenzten Verkauf von Spielen an. Im Laufe der Zeit wurde in Dübendorf bei Zürich eine Zweigstelle der „Boutique 2000" ins Leben gerufen, in der wie heute in Kriegstetten eine volle Arbeitskraft tätig ist. In den Anfangsjahren war die Werkstatt in Kriegstetten nur Freitag und Samstag geöffnet, da Hans Fluri die Woche über in Zürich studierte.

Dazu organisierte Hans Fluri Elternabende, Kurse, Spielgruppen und förderte die verschiedensten Formen von Eigeninitiativen. Er erinnert sich: „Es gelang mir zu zeigen, daß Spielgruppen weder ein bundesrepublikanischer Import noch sonst etwas Progressives sind. Zudem wurde deutlich, daß Stadt und Land solche Gruppen nötig hatten."

Die Basis zur breiten Aufklärung legte Fluri in über 100 Tagungen in Zürich und Bern, zu welchen Eltern, Kindergärtnerinnen und Fachleute eingeladen waren. Es gab Tagungen, an denen bis zu 500 Personen teilnahmen. Themen waren dabei unter anderem die Rolle des Vaters, Kreativität im Vorschulalter, Spielen und Sprechen, Hausaufgabenhilfe, religiöse Erziehung, Kind und Tod. Neben den Themen zogen auch die Namen erstrangiger Referentinnen und Referenten eine große Zahl von Interessentinnen und Interessenten an.

Große Bedeutung maß Fluri seit je den Spielgruppen zu. Sie erfüllen für ihn „die Funktion einer Schleuse beim Übergang des Kindes von der Familie in den Kindergarten, das heißt von der vollkommenen Privatsphäre in den öffentlichen Raum". Seit Anfang der siebziger Jahre hat Fluri rund 800 Spielgruppenleiterinnen ausgebildet, und es erstaunt nicht zu vernehmen, daß die engere Heimat Fluris, das solothurnische Wasseramt, weltweit die höchste Dichte an Spielgruppen aufweist.

Gegen Ende der siebziger Jahre begann sich der Schwerpunkt in Fluris Tätigkeit (die zu jenem Zeitpunkt pro Monat unter anderem rund 20 Abende mit Eltern oder in Volkshochschulen umfaßte) zu verlagern: Das eigentliche Spielen wurde für ihn zunehmend wichtiger. Fluri sieht im Spiel eine eminente kulturelle Leistung. Dazu schrieb er einmal in der Spiel-Sonderausgabe des Zürcher „Tages-Anzeigers": „Das Spielen ist eine Quelle der Selbsterfahrung. Wer dafür empfänglich ist, vernimmt sozusagen spielend viel über sich selber, über seine Angriffslust oder sein Verhalten bei Rückschlägen, seine Toleranz Rückschlägen gegenüber und seine Gefühle in Situationen der Überlegenheit, über seine Fähigkeit, ein Spiel ernst zu nehmen und es doch ein Spiel sein zu lassen."

Im Gespräch ergänzt Fluri: „Mich fasziniert zu sehen, was in einem Spiel steckt und was das Besondere ist, das den Menschen unabhängig von Alter, Geschlecht, Rasse anzieht." Besonders angesprochen fühlt sich Fluri durch *Diabolo*, hinter welchem für ihn „eine halbe Philosophie des menschlichen Lebens" steckt: „Wie setze ich das Spielgerät in Bewegung, wie korrigiere ich einen Fehler, wie beeinflusse ich den Spielablauf und die Spielhandlung, wie stelle ich die Weichen für den weiteren Fortgang, wie komme ich dem Spielgerät beim Abfangen in der Luft entge-



gen – kurz, ich kann spielend üben, wie ich für das verantwortlich bin, was um mich herum geschieht."

Hans Fluri ist nicht Ideologe einer bestimmten Spielrichtung. Für ihn sind Brett- und Gesellschaftsspiele ebenso wichtig wie die kooperativen Spiele der New Games-Bewegung oder Spiele mit sehr einfachen Spielmitteln. Besonders deutlich widerspiegelt sich diese Einstellung in seinem Buch *1012 Spiele und Übungsformen in der Freizeit*, das Ende 1984 im Verlag Hofmann (Schorndorf) erschienen ist. In der Einleitung zu diesem Buch plädiert Fluri für die Vielseitigkeit im Spiel und fordert dazu auf, „die enormen Entwicklungschancen, die im Spielen stecken", zu nutzen.

1981 lernte Hans Fluri in einem Kurs für Spielgruppenleiterinnen seine künftige Frau Eva kennen. Sie stand damals noch in der psychotherapeutischen Ausbildung, hatte aber bereits einige Kommunikationstrainings geleitet. Hier Spielen – dort Kommunikation: Die Basis für eine gemeinsame Tätigkeit war gegeben.

Sie begann damit, daß Hans Fluri in die Trainings seiner Frau kooperative Spiele einbrachte, während Eva Fluri mit den Spielgruppenleiterinnen Kommunikationstrainings durchführte.

Die gemeinsame Arbeit vor allem an Wochenenden hatte aber auch ihre negativen Folgen. Die Kinder – Eva hatte zwei aus erster Ehe – mußten immer wieder in fremde Obhut gegeben werden, was die Eltern mit der Zeit nicht mehr mit den von ihnen an den Kursen vertretenen Ansichten vereinbaren konnten. Also machte man sich auf die Suche nach einer Liegenschaft, in welcher sich die verschiedenen Interessen unter einem Dach verwirklichen ließen. Zuerst glaubte man in Gerlafingen (Kanton Solothurn) fündig geworden zu sein, doch hätte der Umbau eines bereits gekauften ehemaligen Geschäftshauses zu viel gekostet. Zudem wäre für die Unterbringung der Kursteilnehmer zu wenig Platz vorhanden gewesen.

Die Blitzidee hatte dann Eva Fluri. Ein Hotel, lautete ihr Gedanke. Und gedacht, war auch schon getan. In einer Fachzeitung ließen die Fluris eine entsprechende Anzeige erscheinen, an einem Sonntagnachmittag im Februar 1984 besichtigte man das angebotene Objekt, den „Sternen" in Brienz (ein Hotel, das am Ort nicht unbedingt den allerbesten Ruf genoß), drei Tage später war der Kaufvertrag unterschrieben, sechs Wochen später zog die Familie mit Kind und Kegel im „Sternen" ein. Von gemütlichem Wohnen konnte nicht die Rede sein. Eva Fluri vergleicht die damalige Situation mit einem „Camp" – Frieren in ungeheizten Hotelzimmern und Kochen auf Rechauds.

„Es war Liebe auf den ersten Blick", sagt Hans Fluri. „Uns gefiel die herrliche Lage am See mit direktem Blick auf die Berge, dann der große ehemalige Theatersaal, der sich in unserer Vorstellung hervorragend für unsere Bedürfnisse herrichten ließ."

Für Fluris begann, wie Schweizer solche Situationen zu bezeichnen pflegen, eine „strube" Zeit. Wo sollte die Wohnung hinkommen? Wo mit dem Umbau beginnen? Wie viele Zimmer einrichten? Das zum Hotel gehörende Restaurant wieder eröffnen? Wie das Ganze finanzieren? Wann die ersten Kurse durchführen?

Alle Fragen mußten auf einmal beantwortet werden. Und auf beinahe wunderbare Weise haben die Fluris die Kurve erwischt und die sich in den Weg stellenden Schwierigkeiten gemeistert: Um den Kontakt mit der Dorfbevölkerung sicherzustellen und auch aus wirtschaftlichen Überlegungen entschlossen sie sich, das öffentliche Restaurant wieder zu eröffnen. Sie fanden dafür im spielbegeisterten Wirt Peter Gasser einen interessierten Pächter, der mithilft, den Spielgedanken auch an die Besucher der Gaststätte heranzutragen. Der Umbau der veralteten Hotelzimmer in freundliche Unterkünfte nahm eine geraume Zeit in Anspruch.

Der „Sternen" weist heute insgesamt 24 Betten auf, die jedoch nicht nur Kursteilnehmerinnen und -teilnehmern zur Verfügung stehen, sondern auch jedermann, der in Brienz zu günstigem Preis übernachten will.

Eines der größten Probleme, die Hans und Eva Fluri zu bewältigen hatten und haben, ist die Finanzierung des gesamten Unternehmens. „Vor allem Ende 1984 hatten wir große Angst, es nicht mehr schaffen zu können, und im Januar 1985 wandelten wir finanziell auf einer sehr dünnen Eisdekke", sagt Eva Fluri. Doch die beiden hatten Glück: „Einige Private und eine Bank kamen uns entgegen, wohl weil wir sie überzeugt hatten, daß hier etwas Zukunftsträchtiges entstehen würde." Eine breitere Trägerschaft, wie zum Beispiel einen Verein oder eine Genossenschaft, hatten Hans und Eva Fluri schon immer abgelehnt, weil sie sich „keine Fesseln anlegen wollten", wie sie sagen.

Aus solchen Worten spricht Pioniergeist. Hans Fluri: „Ich habe immer Neues versucht, mit den Spielgruppen, mit der Boutique 2000, mit den Spielkursen, jetzt mit dem Spiel- und Kurshotel." Kaum haben sich die Fluris mit der Familie in Brienz niedergelassen, zeugt ein vielfältiges Kursprogramm davon, daß der „Sternen" zum Zentrum ihrer Aktivitäten geworden ist. Praktisch jedes Wochenende ist ausgebucht, im Sommer 1985 figurierten bereits Spielwochen für Familien im Angebot. Ein Spielnachmittag an einem Junisonntag wird vom Schweizer Fernsehen übertragen und macht das „Unternehmen Fluri" im ganzen Land bekannt.

Und schon ist Neues geplant – ein spielpädagogisches Seminar, das Teilnehmerinnen und Teilnehmer in das Wesen einer ganzheitlichen Erziehung einführen will. Laut Zielsetzungen sollen die Absolventen befähigt werden, „mit vielen neuen Möglichkeiten aus der Vielfalt des Spiels in ihren Alltag zurückzukehren. Sie sollen das Spiel als wichtigen Beitrag für eine gesunde Entwicklung des Menschen von der Geburt bis ins Alter erkennen, erleben und umsetzen lernen".

*

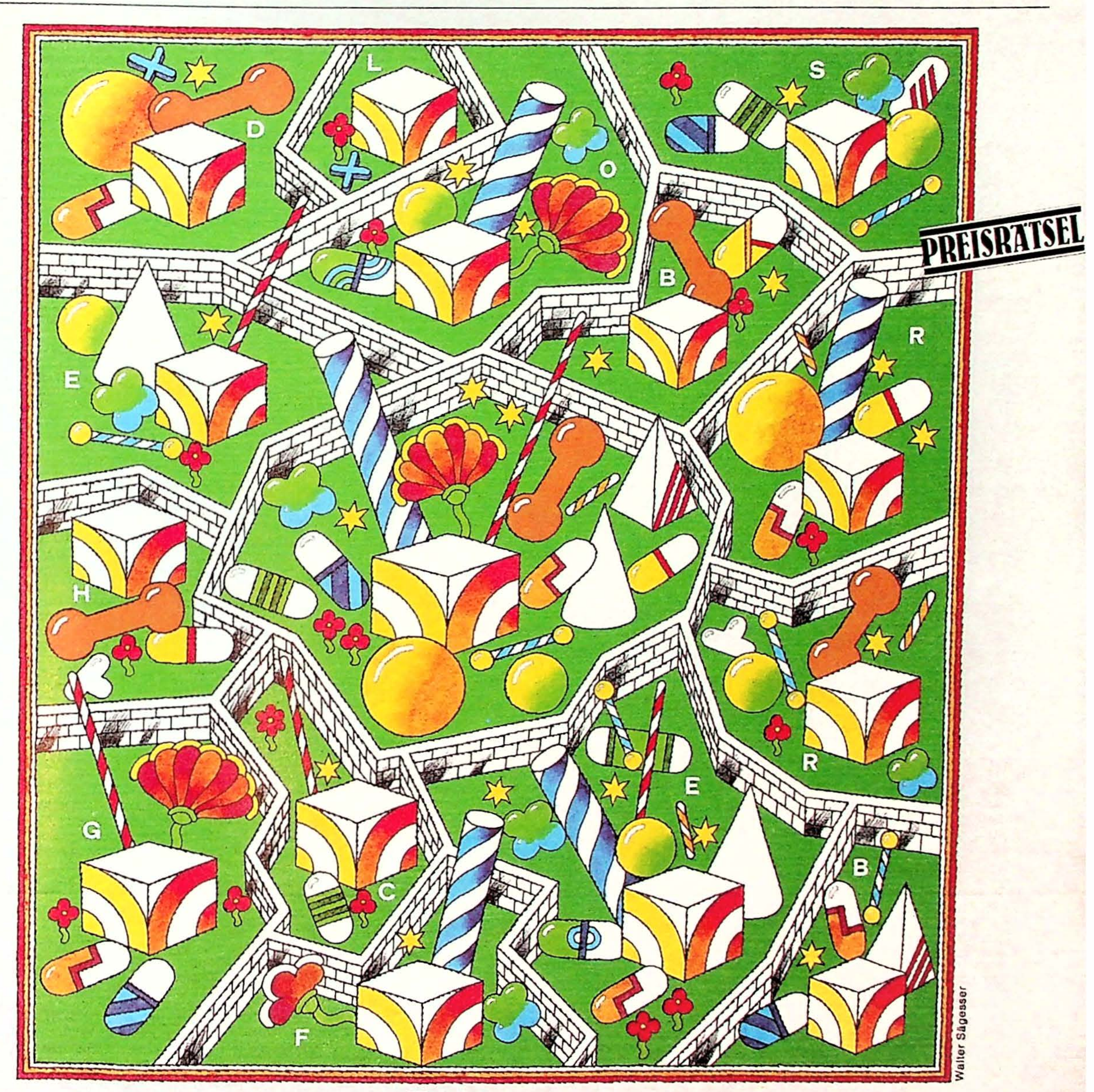
Es ist spät geworden an diesem Freitagabend im „Sternen" in Brienz. Wir sitzen in der heimeligen Wohnküche am großen Familientisch, Simon erhält seinen Vormitternachtsschoppen. „Wir haben viel Gutes und Schönes erlebt in dieser kurzen Zeit", erzählen die Fluris mit Begeisterung und weisen namentlich auf ein Konfirmandenlager hin, von welchem die Jugendlichen mit einer Riesenfreude nach Hause zurückgekehrt seien. „Wir wußten immer, was dieses Haus für uns wert ist. Und wenn wir manchmal in der Sache beinahe ertrinken, würden wir es trotzdem nochmals machen."

Die Müdigkeit ist groß. Ungebrochen sind aber Idealismus, Überzeugung und Engagement für eine Sache, die an der Basis des „Unternehmens Fluri" stehen und es auch am Leben erhalten.

Spiel- und Kurshotel Brienz,
CH-3855 Brienz
Telefon: 0041-36 / 513545
Anreise: Mit Bahn oder Auto über Bern
Preise: sFr. 55,– (VP), sFr. 28,– bis 42,– (HP, je nach Zimmer).

Spieleneuheit '86
By Alex Randolph
– Ab sofort im Spielwarenhandel –
TOP SECRET
JUMBO
JUMBO Vertriebs GmbH

Denkspiele



Zaubergarten

Betrachten Sie alle kleinen Symbolgruppen, die um die große Gruppe in der Mitte der Zeichnung angeordnet sind. Kleine Gruppen, die durch eine Kleinigkeit von der großen Gruppe abweichen, scheiden aus. Wenn Sie die echten Teilmengen gefunden haben, brauchen Sie nur noch die dabeistehenden Buchstaben richtig zusammenzusetzen und Sie haben das Lösungswort gefunden! Einsendeschluß ist der 23. 12. 85. Zu gewinnen sind drei Exemplare des Bandes „Mensch, spiele mich!“

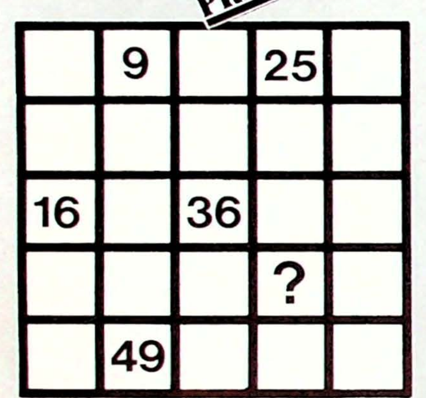
Denkspiele

Logisches Quadrat

Die Zahlen sind in das Quadrat nach einer bestimmten Regel eingetragen worden. Welche der untenstehenden Zahlen muß anstelle des Fragezeichens stehen?

Einsendeschluß: 23. 12. 85. Zu gewinnen sind drei Bücher.

PREISRÄTSEL



	9		25	
16		36		
			?	
	49			

Macht, sacht, Pacht

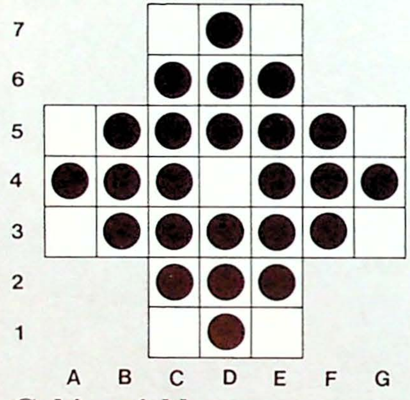
Welche gleiche Wortendung haben die folgenden Buchstaben?

B – – –
G – – –
H – – –
N – – –
O – – –
V – – –

Solitär

Es wird gesprungen in gerader, beliebiger Richtung. Der übersprungene Stift bzw. Stein wird vom Brett genommen. Eine Kette von Sprüngen wird als ein einziger Zug gezählt. Zuletzt soll ein Stift bzw. Stein in der Mitte stehen bleiben.

Aus dem vollständigen Spiel, das in 18 Zügen abgeräumt werden kann, sind die acht Ecksteine entfernt worden. Dieses auf der Spitze stehende Quadrat kann in nur acht Zügen abgebaut werden, von denen einer ein Superzug aus elf Sprüngen ist.



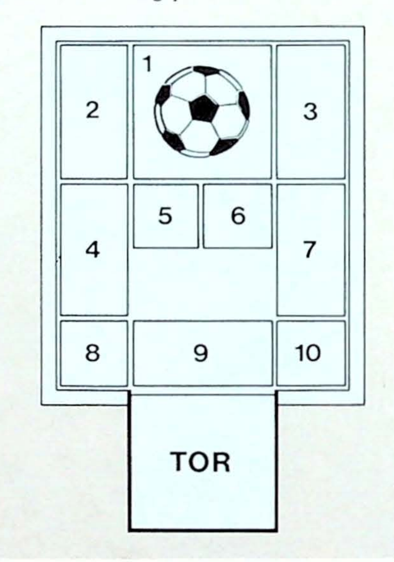
Gehirnwirbler

Eine Turmuhr braucht 30 Sekunden, um 6 Uhr zu schlagen. Wie lange braucht sie, um 12 Uhr zu schlagen?

Schiebefußball

Vielleicht haben Sie in Ihrem Bekanntenkreis einen Knobelfreund, für den Sie noch kein Weihnachtsgeschenk haben. Dann schenken Sie ihm doch das folgende Schiebepuzzle. Mit geringem bastlerischen Geschick ist es leicht aus einigen Holzstücken herzustellen.

Worum geht es? Die Teile sollen so verschoben werden, daß der Ball – Teil 1 – ins Tor kommt. Es darf aber keines der anderen Teile die Torlinie überschreiten. Das ist ein Foul und wird abgepfiffen.



Neben Fief finden Sie bei uns viele weitere Brett- und Kartenspiele aus Europa und den USA. Wir liefern Sie fast alle mit deutschen Regeln. Unser komplettes Programm finden Sie in unseren Läden in Hamburg und Berlin sowie in unserem **kostenlosen Versandkatalog**, den wir Ihnen gerne schicken.

Preise zuzüglich 4,– DM Versandkosten. Lieferung nur gegen Vorausscheck oder Nachnahme.

Fief 2-6 Spieler



Zeitpunkt: Irgendwann im Mittelalter. Jeder Spieler führt eine Gruppe von Adligen und macht mit diesen Eroberungen. Truppen können gekauft werden, sind aber ohne einen Adligen, der sie führt, bewegungsunfähig. Bischofstitel geben einem die Möglichkeit, die Kirchensteuern einzutreiben und wichtige Stimmen bei der Königswahl. Wer den König zu den Seinen zählt, bestimmt ob eine Region, die ein Spieler besitzt, zum Lehen wird. Meist kostet es schon einige Gegenleistungen in Form von Geld oder Unterstützung im Felde, um den König zu dieser Gnade zu überreden. Es gewinnt der Spieler, der sich als erster eine festgesetzte Zahl von Lehen sichern konnte. Das Würfelglück im Kampf ist hier fast zweitrangig, denn kluges Verhandeln und auch Geld spielen eine große Rolle. Deutsche Regel.

Bestell.nr. 3121 60,00 DM

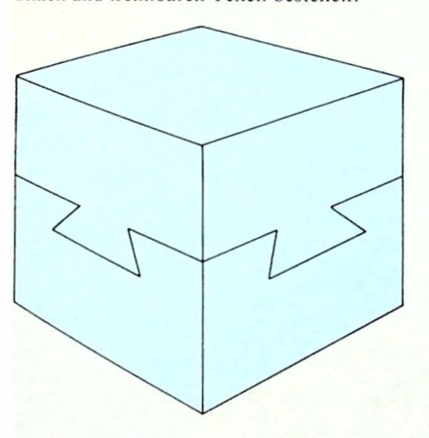
Das SPIEL

Rentzelstraße 4/Ecke Grindelallee · 2000 Hamburg 13 · Telefon 040/44 86 87 · Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-18.30 - Sa 10-14 Uhr · 1. Sa im Monat bis 18 Uhr
Ludwigkirchstraße 10/Ecke Grindelallee · 1000 Berlin 15 · Telefon 030/8 81 31 54 · Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-18.30 - Sa 10-14 Uhr · 1. Sa im Monat bis 18 Uhr

Denkspiele

Eins oder Zwei

Auch auf den Rückseiten sind die gleichen Einkerbungen wie auf den Vorderseiten. Sind die Linien nur auf den Holzklotz aufgemalt, oder kann der Klotz tatsächlich aus zwei einzelnen und trennbaren Teilen bestehen?



Kryptogramm mal anders

Normalerweise stehen die Buchstaben für genau eine Ziffer, und gleiche Buchstaben bedeuten gleiche Ziffern. Diesmal ist es etwas anders.

In der ersten Aufgabe steht ein P für eine der Primzahlen 2, 3, 5, oder 7. P's an verschiedenen Stellen dürfen natürlich einen unterschiedlichen Wert annehmen.

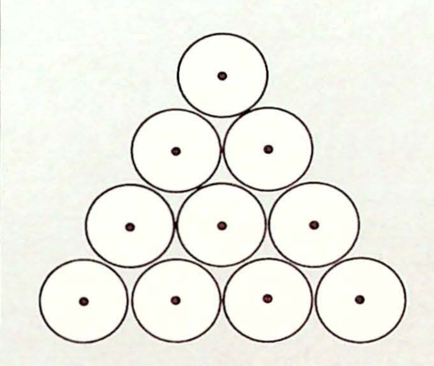
In der zweiten Aufgabe steht ein G für eine der geraden Ziffern 2, 4, 6, 8 oder 0 und U für eine der ungeraden Ziffern 1, 3, 5, 7 oder 9. Auch hier dürfen wieder G's bzw. U's verschiedene Werte haben.

Wie lauten die Multiplikationen?

```
PPP · PP          GUG · UG
  PPPP              GGGG
 PPPP              GGGG
 PPPPP             GGGGG
```

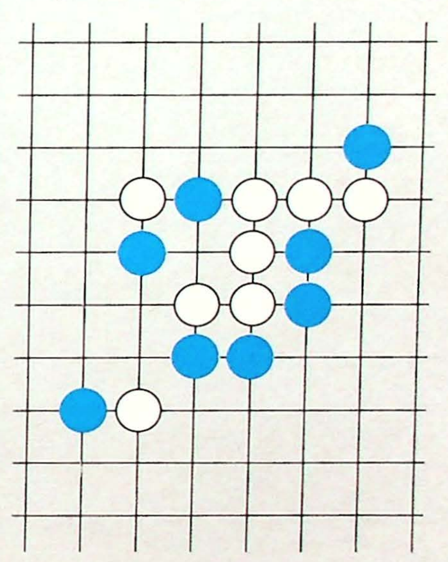
Münzen

Zehn Münzen werden, wie abgebildet, zu einem Dreieck zusammengelegt. Wie viele gleichseitige Dreiecke sind in der Figur, wenn die Mittelpunkte von jeweils drei Münzen miteinander verbunden werden?



Fünf in einer Reihe

Viele werden *Fünf in einer Reihe* noch aus der Schulzeit kennen, in der die Mathehefte zweckentfremdet und mit Kreuzen und Kreisen vollgemalt wurden. Zur Sicherheit aber noch einmal die Regeln: Es wird abwechselnd gezogen, und Gewinner ist der, dem es als erstem gelingt, eine ununterbrochene Reihe – waagerecht, senkrecht oder diagonal – aus seinen Steinen zu setzen. Weiß ist am Zug und gewinnt.



Der Universal-Spielwarenkatalog 1924 und 1926

410 Seiten mit 28 Farbtafeln, etwa 4000 Strich- bzw. Rasterillustrationen Großformat, Leinen DM 68,–

Allen Liebhabern alten Spielzeugs wird das Herz höher schlagen beim Anblick dieses dicken, bunten Buches, einer Faksimile-Ausgabe des Katalogs, mit dem eine sehr berühmte Spielwarenvertriebsfirma ihr Angebot vorstellte.





Heinrich Hugendubel Verlag

Alistar Allen / Joan Hoverstadt
Glanzbilder und Oblaten

176 Seiten mit 94 Farbtafeln und zahlreichen s/w-Abb. Großformat, Leinen DM 68,–

Eine ganze Welt voll Glanz und Glimmer tut sich auf in diesem reich bebilderten Buch, das sich mit Hingabe einem Stück Alltagskultur des „goldenen Zeitalters“ zuwendet.

*

Gleichzeitig erscheint:
Set mit zehn faksimilierten Bögen historischer Motive in zehn Farben vom Stein gedruckt. DM 7,80

Denkspiele

Sphinx

„Leider vermisse ich in der Kolumne *Sphinx* den Zusammenhang zu Spielen", schreibt *Jörg Bewersdorff* aus Bonn. Was er sich wünscht, dazu gibt er u.a. das Beispiel „Durch wie viele Länder führt eine Erdumrundung auf der *Risiko*-Karte mindestens?" und ein längeres, eine „härtere Nuß", wie er schreibt:

„Wie viele Züge braucht ein Alleinspieler bei *Hase und Igel* mindestens vom Start zum Ziel, wenn er zu Beginn 68 Karotten und drei Salate erhält? (Beim Ziehen gelten dabei die üblichen Regeln, allerdings entfallen die Hasen-Karten. Die Hasen-Felder sind damit genau wie die Zahlfelder ‚2', ‚3' und ‚4' ohne besondere Bedeutung.)"

Soweit die Aufgabe. Die Antwort zerfällt in zwei Teile, nämlich zuerst in die Antwort nach der Zahl der Züge und dann, zweitens, wie die Züge auszuführen sind, um die kleinste Zahl zu erreichen. Seine Lösung steht, wie üblich, im Lösungsteil dieses Heftes. Er schreibt dazu noch, daß vielleicht noch eine kleinere Zugzahl, als er gefunden hat, denkbar ist, obwohl er es kaum glaubt. Allerdings, so fügt er an, käme er mit einem Zug weniger aus, wenn in dem Spiel ein „Überziehungskredit" (an Karotten) möglich wäre. Diese um eins verringerte Zuganzahl hält er auf jeden Fall aber für die Mindestanzahl. Wer probiert es, ohne direkt nachzuschlagen?

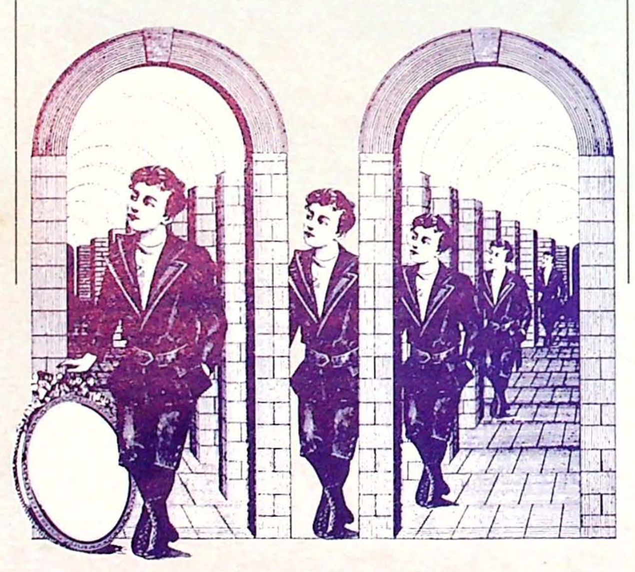
Jörg Bewersdorff macht übrigens noch die Anmerkung, daß es denkbar, wenn auch weitaus komplizierter wäre, sich entsprechende Probleme für zwei oder mehr (kooperativ zusammenarbeitende) Spieler auszudenken. *Sphinx*-Leser wissen, daß sie solche Aufgaben unter dem Kennwort *Sphinx* einsenden können.

Seiner Forderung, daß sich alle Aufgaben hier auf andere Spiele oder sogar Brettspiele beziehen sollten, wollen wir nicht beitreten. Vom Spielreiz her ist es ziemlich eins, ob ein Denkspiel vom Typ „Weiß gewinnt in drei Zügen" ist, das sich auf ein anderes Spiel – in dem Fall Schach – bezieht, oder ob sich die Knobelei in einer Geschichte verbirgt, die nicht noch zusätzlich auf ein anderes Spiel verweist. Man sollte auch solche Denkspiele ruhig einsenden.

Nun ein Rätsel von *Alexander Ksensow* aus Vallendar. Es gibt es in ähnlicher Form schon lange, und Jörg Bewersdorff wird es vielleicht als „Ladenhüter" bezeichnen wie das Problem mit den zwei Wächtern (Heft 4/85). Aber, das schreiben wir hier immer wieder, alte Denkspiele sind nicht so weit bekannt, wie die alten Knobeleien-Profis immer meinen. Außerdem sagen wir meist, wenn es sich um ein altes (aber interessantes) Rätsel handelt. Niemand sollte sich abhalten lassen, etwas einzusenden, nur weil er fürchtet, Ben Akiba wäre schon da gewesen. Gerade im Bereich der Denkspiele gilt: In irgendeiner Form hat es alles schon einmal gegeben.

Nun aber endlich zu dem Rätsel von Alexander Ksensow: „Man stelle sich einen würfelförmigen Raum vor von 2 × 2 × 2 Metern. Alle vier Wände und auch Fußboden und Decke bestehen aus Spiegeln; irgendwelche Gegenstände befinden sich sonst nicht im Raum. Weiter stelle man sich eine Person vor, die genau von der Mitte des Raumes aus blickt (auf den Kreuzungspunkt der Raumdiagonalen), sie sieht genau in eine der acht Ecken. Frage: Wie oft sieht sie sich?" Für solche, die im dunkeln tappen, steht wie üblich die Lösung hinten im Heft.

Jetzt aber schnell zu unseren *Trivia*. Wir nehmen sie nicht aus den Einsendungen (bitte warten), sondern klauen sie aus dem neuen *Quiz Royal* von Ravensburger. Wir tun dies, damit solche, die mehr über die Art der Fragen von *Quiz Royal* wissen möchten, sich hier noch zusätzlich etwas informieren können.



Es geht los:

1. Welcher Maler wurde berühmt für seine Bilder von Suppendosen?
2. Was baute 1941 Konrad Zuse aus Altmaterial?
3. In welcher Novelle von Stefan Zweig steht ein Spiel im Vordergrund?
4. Welchen Skisport betreibt man auf geschmolzenem Schnee?
5. Welchen Beruf hatte Friedrich Ebert, der erste Reichspräsident, ursprünglich erlernt?
6. Wo wurde der erste Striptease auf einer Bühne gezeigt?
7. Wo liegt Limerick?
8. Für welchen Film bekam Humphrey Bogart seinen einzigen Oscar?
9. Welcher organische Stoff wurde zuerst synthetisch hergestellt?
10. Wie heißt der Sohn von John Lennon, der selbst auch Musiker geworden ist?
11. Womit ist der Ball beim Radball gefüllt?
12. Wie heißt der sowjetische Geheimdienst?
13. Gib 1, so habe ich doppelt oder nimm 1, so haben wir gleich viel. Wie viele sind es zusammen?
14. Wie heißt die Hauptstadt von Birma?

Damit sei es für diesmal genug. Denken Sie sich doch auch ein paar *Trivia*-Fragen aus (möglichst kuriose). Schicken Sie sie her, damit die anderen *Sphinx*-Leser etwas zu raten haben.

Dann also wieder bis nächstes Mal mit Ratespielen von Ihnen. Die Lösungen finden Sie auf Seite 72. *Edgar Forschbach*

Jeder neue Abonnent erhält eine **SpielBox**-Ausgabe seiner Wahl. Bitte kreuzen Sie an auf der Postkarte.
Die Hefte können auch einzeln bestellt werden.
Für nur DM 5,60 je Heft

Ja. Ich bestelle die SpielBox. Und bekomme noch ein Heft dazu.

Bitte liefern Sie mir die **SpielBox** ab der Ausgabe 1/86 für mindestens ein Jahr (6 Hefte) und danach bis auf Widerruf **zum günstigen Jahresbezugspreis von DM 33,60.**

Name: ______________________

Adresse: ______________________

____

____

Datum, Unterschrift: ______________________

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche ohne Angabe von Gründen diese Bestellung zu widerrufen. Die Frist ist durch rechtzeitige Absendung an den argo Verlag gewahrt.

Datum, Unterschrift: ______________________

Als Begrüßungsgeschenk bestelle ich **SpielBox** Nr. ...... SB 06 85
(Bitte die gewünschte Nummer eintragen.)

Mein Geschenk: SpielBox. Ein Jahr lang.

Das **SpielBox-Geschenkabonnement** kostet nur 33,60 DM. Die erste **SpielBox**, die erschien, gibt's zusammen mit dem Geschenk-Gutschein gratis.

Ich verschenke die **SpielBox.** Bitte schicken Sie sie ein Jahr lang an:

Name: ______________________

Adresse: ______________________

Ich schenke und bezahle:

Name: ______________________

Adresse: ______________________

Datum, Unterschrift: ______________________

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche diese Bestellung ohne Angabe von Gründen zu widerrufen. Die Frist ist durch rechtzeitige Absendung an den Verlag gewahrt.

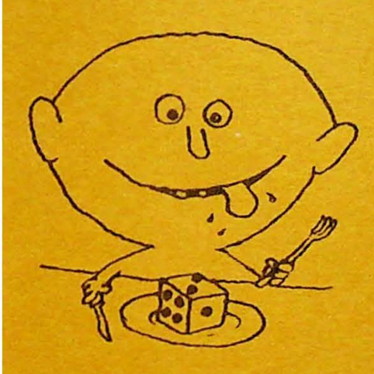
Datum, Unterschrift

____

Bitte geben Sie an, ob Sie Gutschein und kostenloses Heft an Ihre oder an die Adresse des Beschenkten haben wollen:

____

SB 06 85



Unser Angebot:

Die **SpielBox**-Sammelmappe, zwei **SpielBox**-Jahrgänge lassen sich mühelos unterbringen.
Unsere **SpielBox**-Kassetten:
2 Kassetten mit allen bisher erschienenen **SpielBox**-Ausgaben von 4/81 bis 5/85 zum Preis von DM 120,40.

Hiermit bestelle ich:

.... Expl. Spiel '86	DM 9,50
.... Expl. SpielBox-Sammelmappe	DM 13,50
.... Expl. SpielBox-Kassetten (komplett bis 5/85)	DM 120,40
.... Expl. SpielBox-Sonderdruck (Deutsche Spielertage '84)	DM 5,—

SpielBox Ausgaben je DM 5,60

.... 4/81 Nachdruck	.... Expl. 2/83	.... Expl. 4/84
.... 1/82	.... Expl. 3/83	.... Expl. 1/85
.... 2/82	.... Expl. 4/83	.... Expl. 2/85
.... 3/82	.... Expl. 1/84	.... Expl. 3/85
.... 4/82	.... Expl. 2/84	.... Expl. 4/85
.... 1/83	.... Expl. 3/84	.... Expl. 5/85

(alle Preise pro Exemplar einschl. Versandkosten, Ausnahme Spiel '86 zuzgl. Versandkosten)

Datum: .... Unterschrift: ....

Unter folgenden **SpielBox**-Ausgaben können Sie Ihr Begrüßungsgeschenk auswählen:

Heft 1/82	Heft 3/83	Heft 1/85
Heft 2/82	Heft 4/83	Heft 2/85
Heft 3/82	Heft 1/84	Heft 3/85
Heft 4/82	Heft 2/84	Heft 4/85
Heft 1/83	Heft 3/84	Heft 5/85
Heft 2/83	Heft 4/84	

Hiermit bestelle ich:

____ Expl. Spiel '86 DM 9,50

____ Expl. SpielBox-Sammelmappe DM 13,50

____ Expl. SpielBox-Kassetten (komplett 4/81 bis 5/85) DM 120,40

____ Expl. SpielBox-Sonderdruck (Deutsche Spielertage '84) DM 5,—

____ Expl. 4/81 Sonderdruck DM 5,60

(alle Preise pro Exemplar einschl. Versandkosten, Ausnahme Spiel '86 zuzgl. Versandkosten

Datum: ________ Unterschrift: ____

Postkarte
Werbeantwort

–,60

SpielBox
argo Verlag- und Werbe GmbH
Am Michaelshof 8–10

5300 Bonn 2

Absender:

Postkarte
Werbeantwort

–,60

SpielBox
argo Verlag- und Werbe GmbH
Am Michaelshof 8–10

5300 Bonn 2

Absender:

Postkarte
Werbeantwort

–,60

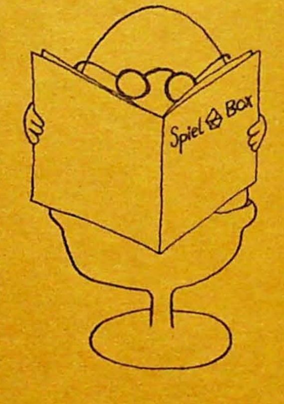
SpielBox
Leserservice
Postfach 20 09 10

5300 Bonn 2

Das garantieren wir

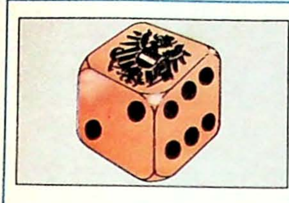
Wenn Sie jetzt bestellen, sparen Sie bei jeder **SpielBox** 1,40 DM gegenüber dem Einzelverkaufspreis.
Wir liefern per Post.
Frei Haus. Das heißt: Keine weiteren Kosten für Sie.

Sechsmal im Jahr spielen Sie mit. Mit der **SpielBox.** Dem einzigen deutschsprachigen Magazin zum Spielen!



Es gibt sie wieder –

die **SpielBox** 4/81, die erste Nummer. Also gleich bestellen. Aber auch die anderen **SpielBox**-Ausgaben, die Sonderausgabe der Deutschen Spielertage '84 und Spiel '86, das Taschenbuch für Spieler.



Das 2. Wiener Spielfest ist abgesagt. Was im Vorjahr durch die Sponsorentätigkeit der österreichischen Raiffeisen-Versicherung so hoffnungsvoll begann, ist nun vorerst einmal zu Grabe getragen worden. Die rund 7000 Besucher der im November 1984 gelaufenen Veranstaltung werden in diesem Jahr leer ausgehen. Grund für das Wiener Aus war der Plan der Wiener Messe AG, eine Parallelveranstaltung durchzuführen, deren Titel bekannt vorkommt: „Wiener Spieletage".

Bloß: Diese Veranstaltung wurde von den Spielfirmen gemieden. Grund: Ein Quadratmeterpreis von rund 100 DM ... Die Firmen blieben zunächst beim Spielfest. Doch auch da ergaben sich Schwierigkeiten. Eine optimale Plazierung der Konkurrenz führte zu einer Absage des Otto Maier Verlages, was die Sponsoren dazu bewog, die Organisation zurückzulegen und die dafür vorgesehenen Gelder für ein weihnachtliches Adventsingen beim österreichischen Bundesheer umzuwidmen. Österreich – Heimat großer Söhne.

Patriotismus ist aber keine alleinige österreichische Sache nicht. Als unlängst der Verfasser dieser Zeilen im Rahmen eines – seltenen – spielfreien Abends durch Wiens dunkle Gäßchen zog, fiel ihm in der Auslage eines Cafés ein Schild ins Auge: „Go-Club". Man möge sich jedoch kein typisches Wiener Kaffeehaus vorstellen. Denn die traditionsreiche k.u.k.-Vergangenheit hat bereits derart daran genagt, daß die Einrichtung im Stile der wilden 50er erneuert wurde und die Verwahrlosung mehr vorstädtisches Milieu als großstädtische Dekadenz symbolisiert. Zudem ist dieses Café – „Romantica" der unverdächtige Name – eine Stätte der Begegnung für liebenswürdige polnische Flüchtlinge. Dennoch: Der Begriff *Go-Club* ist geläufig. Und dieser befindet sich in einem Hinterzimmer.

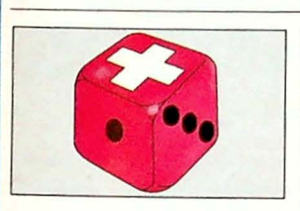
Jeden Dienstag und Freitag treffen sich dort *Go*-Veteranen und frönen fernöstlicher Spielkultur. Ab 19.00 Uhr also im „Café Romantica", 1060 Wien, Joanelligasse 8.

Bleiben noch anstandshalber zwei Dinge zu melden, die auch schon Vergangenheit sind: Der Schach-WM in Moskau ging in der steirischen Landeshauptstadt Graz der entsprechende Weltkongreß voraus. Lokalzeitungen-Originaltext: „Weltkongreß in Graz soll die WM in Moskau retten". Hintergrund dafür bildet die Generalversammlung des Weltkongresses, die mit dem autoritären Stil des philippinischen Präsidenten der Weltschachorganisation, Florencio Campomanes, aufräumen will. Er soll, so der Vorwurf, sehr eigenwillig in Sachen Schiedsrichter bei WM-Partien entscheiden. Campomanes jedoch zieht sich aus der Affäre, indem er die Kompetenz in Schiedsrichterfragen der Generalversammlung überträgt und so dem diplomatischen Schachmatt entgeht. Doch die Delegierten ermächtigen den Präsidenten per Akklamation, seine ihm zustehende Kompetenz ein weiteres Mal wahrzunehmen und im Alleingang zu entscheiden. Alles wieder in Butter:

Der ernennt den bulgarischen Großmeister Andrej Maltschew und Sowjetgroßmeister Wladas Mikenas zu Hauptschiedsrichtern. So konnte schließlich die Schach-WM in Moskau ausgetragen werden. Übrigens: Grund für die Durchführung der Generalversammlung in Graz war die Tatsache, daß der steirische Landesrat Kurt Jungwirth FIDES-Vizepräsident ist.

Während der Schachkongreß im September über die Bühne ging, fand bereits im Juli in der oberösterreichischen Landes- und Industriestadt Linz die Europameisterschaft der „International Skat Players Association" statt. Rund 800 Spieler aus zwölf Nationen nahmen daran teil.

Roberto Talotta



Starweb in Zürich: Im kommenden Januar wird der Spiele Club Zürich als absolute Spitzenattraktion an einem langen Wochenende das erste face-to-face *Starweb* auf Schweizer Boden abwickeln. Aus Deutschland kommt von Flying Buffalo eigens Peter Stevens mit seinem TRS-80 Computer im Gepäck, so daß aus dem Postspiel (siehe *SpielBox* 3/82) ein rasantes Spiel mit einer Turn-around-Zeit von 2–3 Stunden wird. Daß man dann den lieben Mitspielern all die vielen Lügen etc. direkt ins Gesicht sagen muß und nicht versteckt in einem netten Brief mitteilen kann, wird dem Zürcher *Starweb* einen besonderen Reiz verleihen. Gesucht sind auf alle Fälle noch ein paar Opfer für die unschlagbaren Zürcher Spieler. Anmeldungen nimmt entgegen: Paul Müller, Magdalenenstr. 23, CH-8050 Zürich.

Spielen ist gefährlich. Dies realisierte ein Mitglied des Spieleclub Winterthur, als er an den Spielertagen in Essen an einem *Gunslinger*-Kurs teilnahm: Bei einer ganz harmlosen Pokerrunde im „Wild Bill Saloon" rief plötzlich Einer „Falschspieler" und zog dabei seinen fünfundvierziger Colt. Der genaue Ablauf der nachfolgenden Sekunden konnte leider nicht mehr eruiert werden – aber nachdem der Barkeeper mit seiner Schrotflinte wieder für Ordnung gesorgt hatte, tauchte unser Winterthurer ganz verstört hinter dem umgestürzten Tisch auf: Das linke Brillenglas war arg beschädigt. Sein lakonischer Kommentar: „Ich wurde von einer abprallenden Kugel getroffen." Man sieht – auch *Gunslinger*-Spielen ist gefährlich.

Neue Spielkurse in Brienz: Noch gerade rechtzeitig erreichte uns das neue Programm des Spielzentrums in Brienz. Im direkt am See gelegenen Hotel „Sternen" erteilen Eva und Hans Fluri schon seit bald zwei Jahren verschiedene Spielkurse (Weiterbildungskurse für Ludothekarinnen und Bibliothekare, Kommunikationskurse für Lehrkräfte, Eltern und Gruppenleiter, ...). Da das Spiel- und Kurszentrum in Brienz auch noch an anderer Stelle in der *SpielBox* vorgestellt wird (Seite 50), möchten wir nur kurz auf zwei Wochenendkurse aufmerksam machen:

Am 14./15. Dezember findet ein Kurs für Leiter von Spielfesten und anderen öffentlichen Spielanlässen statt.

Am 18./19. Januar 86 wird ein Kurs über „Spiele im Klassenlager" durchgeführt.

Um das gesamte Kursprogramm vorzustellen, dazu reicht uns leider der Platz nicht, finden doch im nächsten Jahr über zwanzig ganzwöchige Kurse sowie eine ganze Reihe von Spielwochenenden statt. Kursprogramm und weitere Informationen erhält man bei: Spiel- und Kurszentrum, Hotel Sternen, CH-3855 Brienz, (0041-36) 513545.



Titelbild der Zeitschrift des Spiele-Clubs Zürich

Kaum eine SpielBox-Nummer, in der nicht etwas über die Berner Spielszene geschrieben wird. Diesmal sind die Berner an eine neue Adresse umgezogen: Unter dem Motto „Ein lockerer Treffpunkt für Spieler/innen und andere Freizeittäter" finden die Berner Spielabende seit kurzem in der *Prairie* (Sulgeneckstr. 7) statt. Die Themen für die Freitagsspielabende im Dezember:
6. 12. Diplomacy, Medici u. a.
13. 12. Soldier King, CoSims
20. 12. Baubylon, Perlhuhnspiele, Malefiz

Weitere Informationen erhalten Sie bei: Sürprise, Postfach 9, CH-3067 Bern.

Peter R. Bitterli

Wer möchte seinen 50. Geburtstag nicht gerne zweimal feiern – nun, Parker macht's möglich: nachdem im letzten Jahr das Jubiläum der *Monopoly* Erfindung stattgefunden hat, kommen diesmal die fünfzig Jahre dran, die Monopoly von Parker vermarktet wird. Für 1986 hat man bisher noch keinen Grund für eine weitere Jubelfeier gefunden – aber vielleicht fällt einem unserer Leser etwas ein?

Sei's drum: wenigstens beschert uns das Fest eine bemerkenswerte neue Monopoly-Ausgabe – sie kommt in einer nostalgisch anmutenden, dekorativen Kuchenbüchse und enthält Häuser und Hotels aus veritablem Holz sowie goldfarbene Metallfiguren. Wer allem zum Trotz, aber nicht so ganz zu Unrecht, immer noch Monopoly spielt, sollte sich diese Ausgabe nicht entgehen lassen – selbst wenn er schon eine andere besitzt.

Zuguckspiele könnte man eine Spielegruppe nennen, zu der Reinhold Wittigs *Seeräuber GmbH* (Edition Perlhuhn) als eines der besseren gehören dürfte: das Zuschauen, wie da geblufft und gekontert wird, macht nämlich fast ebensoviel Spaß wie das Selberspielen…

Der Plan zeigt Stevensons Schatzinsel, über die ein Koordinatennetz aus 9 × 9 Feldern gelegt ist. Sie werden waagrecht durch Zahlen, senkrecht durch Buchstaben bestimmt.

Jeder der beiden Spieler bekommt einen Satz Karten, die mit alten Schiffssilhouetten verziert sind: auf dem Set des einen stehen Lettern von A bis I, auf jenem des anderen Nummern von 1 bis 9. Beide wählen nun eine ihrer Karten aus, zeigen sie allfälligen Zuschauern und legen sie dann beiseite: zusammen haben sie so die Koordinaten des Ortes festgelegt, an dem der Schatz vergraben ist.

Um die unbekannte andere Koordinate und damit den Schatz zu finden, landen beide ihre fünf Piraten auf irgendwelchen Feldern der Insel. Sind alle zehn Steine gesetzt, kann man jeweils einen seiner Steine in ein waagrecht oder senkrecht benachbartes Feld ziehen, aber auch einen oder mehrere Steine überspringen. Es gibt Möglichkeiten, auf fremde Steine zu steigen und sie zu blockieren oder auch sie zu umzingeln, so daß sie sich nicht mehr bewegen können. Hat man einen Turm errichtet, der drei eigene Seeräuber enthält, darf man den Gegner fragen, ob der Schatz auf der betreffenden Koordinate vergraben ist – und dieser muß wahrheitsgemäß antworten…

Um nun die schwere Kiste zu bergen, muß man allerdings erst drei seiner Leute dorthin bringen: führt der andere vorher eine Pattsituation herbei, kommt Ben Gunn ins Spiel, der den Schatz ausbuddelt und ihn an einen anderen, nun aber immerhin beiden bekannten Platz bringt – und die Hatz beginnt von neuem.

In einer einfachen Variante setzt der eine Spieler acht Berge auf den Plan, vergräbt den Schatz und läßt dann den anderen suchen. Dieser muß seine acht Piraten so setzen, daß schließlich zwei von ihnen ungehinderte Sicht auf den Ort haben, wo er verborgen ist – ihre Sichtlinien müssen sich dort kreuzen.

Beide Spiele sind kurzweilig, schnell, erlauben allerlei Finten und sogar ein paar psychologische Kniffs – sie eignen sich für jedes Alter und machen allen Spaß.

Noch ein Quizspiel: diesmal heißt es *Quiz Royal* (Ravensburger), und die 6300 Fragen wurden von einem mehrköpfigen Autorenteam zusammengeschrieben – wobei mir nicht so klar ist, wie die simple Durchsicht von Lexika und ähnlichen Nachschlagewerken gleich mehrere Leute beschäftigen kann: die Auswahl ist recht zufällig und erfordert fast durchwegs reines und recht unnötiges Faktenwissen.

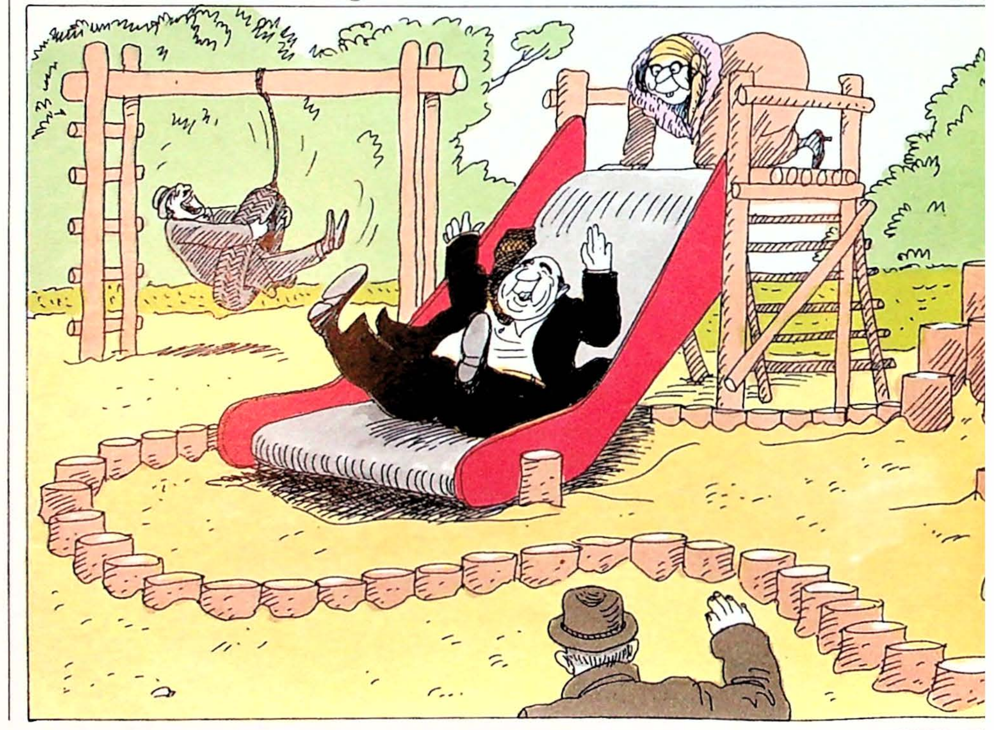
Wie ja nicht mehr unüblich, wandert man über einen Plan, dessen Felder unterschiedlich gefärbt sind: auf jedem hat man eine Frage der entsprechenden Wissenskategorie zu beantworten und darf weiterziehen, wenn man recht gehabt hat. Auf bestimmten Plätzen kann man sich für jeweils ein Thema einen Wissensstein erwerben und gewinnt, wenn man zu jedem Thema einen besitzt.

Eine der Würfelseiten erlaubt, ein Wegstück zu blockieren, und im Zentrum des Plans befindet sich das Kasino, in welchem man einen Wissensstein einsetzen kann, um so vielleicht einen anderen zu gewinnen – zwei immerhin neue Ideen, die aber noch nicht genügen, um das Spiel über die Serie der anderen hinauszuheben. Hier jedoch könnte der Ansatz für erfreulichere Quizspiele liegen: solche, bei denen mehr Spielerisches die geistlose Fragerei in den Hintergrund drängt.

Nun, wem so etwas Spaß macht, dem kann's, soll's und wird's – und uns andere mag trösten, daß auch diese Quizeleimode wieder verschwinden wird. Hoffentlich bald…

Prächtiges und entsprechend teures Material versucht, ein Spiel zum Kunstwerk hochzustilisieren, kann aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß *Senator* (Design Games) lediglich eine Damevariation darstellt und daß so vom Hersteller und vom Käufer wohl für zu wenig etwas zu viel investiert wird – wobei es, zugegeben, sehr angenehm ist, derartig attraktives Material zu hand-

Hans Traxler: Die neue Jugendlichkeit



haben. Auch verändern die neuen Regelungen das Spiel immerhin so, daß es sich lohnt, sich an ihm zu versuchen – wenn einen der Preis nicht schreckt.

Reihen aus abwechselnd vier und drei Feldern sind lediglich durch diagonale Linien verbunden; ihre 25 Schnittpunkte werden zu Beginn so durch 22 Figuren belegt, daß zwischen den beiden Parteien eine Dreierreihe frei bleibt. Mit Sprung- und Schlagzwang zieht man dem Gegner zu: die gewöhnlichen Supporter lassen sich auf der gegnerischen Basislinie durch Umdrehen in Senatoren verwandeln, die sich zwar ebenfalls nur ein Feld weit, nun aber auch rückwärts bewegen dürfen.

Ein geschlagener Stein geht nicht vom Brett, sondern wird als Gefangener unter dem Sieger mitgeführt – aber nur so lange, bis dieser seinerseits geschlagen wird: dadurch kommt der Gefangene wieder frei.

Man gewinnt, wenn man die ganze gegnerische Elf in Gewahrsam genommen oder immobilisiert hat.

Zwar lediglich eine Pachisi-Variante ist *Nainativu* (Heidger Juschka, Zimmerstr. 45, Hamburg 76) – ein besonderer Reiz ergibt sich aber auch hier durch das hübsche Material: der 5 × 5-Felder Plan ist auf Batik aufgedruckt, als Spielfiguren dienen vier unterschiedliche Sätze sehr schöner Muscheln, und mit einem fünften Satz kann man wie in uralten Zeiten Würfelresultate erzielen: je nachdem, ob und wie viele offene Seiten nach oben zu liegen kommen, darf man Muscheln ins Spiel bringen oder sie über den spiralförmigen Weg zum Zentrum zuführen.

Gelingt es, auf einem Feld ein Paar zu bilden, blockiert man damit den Pfad für Einzelfiguren – und ein Paar kann auch nur von einem anderen Paar aus dem Rennen geworfen werden.

Ein reines Plagiat der bei uns als *Sogo* (Ravensburger) bekannten TicTacToe-Variante ist *Stratira* (Lüki-Vertrieb): auch hier hat man zu versuchen, vier seiner Steine oder Kugeln in eine Reihe zu bringen, und auch hier kann man dies in der Waagrechten, Senkrechten, Diagonalen und dreidimensional bis in die vierte Ebene erreichen.

Die beiden Spiele unterscheiden sich lediglich in der Art der Punktwertung – und darin, daß Franz Lützenkirchen zu Stratira ein fast achtzig Seiten starkes Büchlein herausgegeben hat, in dem er recht aufwendig, ziemlich umständlich und wohl ebenso unnötig mögliche Positionen und Strategien analysiert. Ob es ihm dadurch gelingt, das Spiel „dem Leistungs- und Mannschaftssport nahe zu bringen" oder es gar als Konkurrenz zum Schach aufzubauen, mag man füglich bezweifeln...

Corona ist längst vergriffen, und die amerikanische, in mancher Hinsicht mißlungene Fassung *Moonstar* (Avalon Hill) konnte über den Verlust kaum hinwegtrösten.

Nun aber ist Alex Randolphs originelles Spiel als *Harun* (Edition Perlhuhn) endlich wieder und erst noch in zwei wunderschönen Versionen erhältlich.

Sieben morgenländische Weise werden nach Belieben auf die zwölf um einen Innenhof angeordneten Räume verteilt, und ebenso beliebig legt man je zwei dieser Gemächer mit roten und mit kostbareren grünen Teppichen aus.

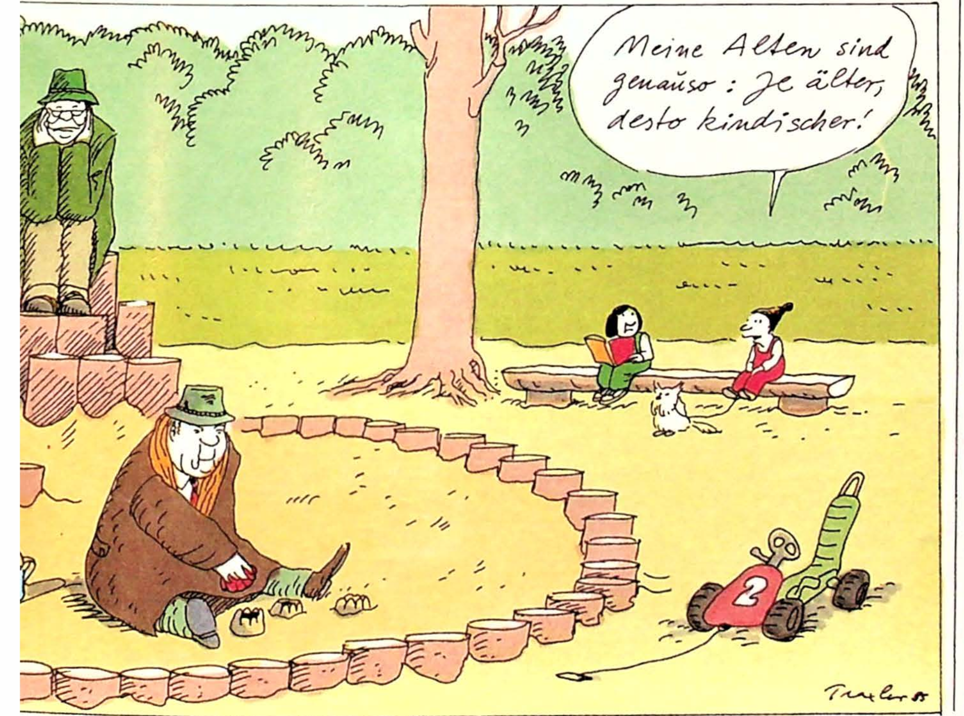
Nun wirft man die sieben unterschiedlich gefärbten Würfel: sie bestimmen, wie weit sich die Weisen links oder rechts herum bewegen dürfen.

Noch sind die Weisen aber keinem der Würfel zugeordnet: dies geschieht erst durch den, der in einer Bietrunde das höchste Punkteergebnis zu erreichen verspricht. Er setzt nun jedem Weisen einen Turban auf, der einer der Würfelfarben entspricht. Danach läßt er jeden entsprechend der Augenzahl des betreffenden Würfels in einen anderen Raum wandeln, wobei er mit jenen, die in einem teppichbelegten Zimmer landen, Punkte gewinnt.

In den schwierigeren Varianten fallen die Teppiche weg, und man bekommt wie in der Originalversion um so mehr Punkte, je mehr Figuren sich im selben Gemach zusammenfinden. Das erfordert nicht nur kluges Planen, man braucht auch einiges an Konzentration und Merkfähigkeit, um den vorerst nur in Gedanken ausgetüftelten Ablauf dann auch zu realisieren: anspruchsvoll – aber der jeweilige Denkaufwand lohnt sich.

Windhundrennen sind zwar bei uns nicht gerade populär, Bernd Brunnhofers *Greyhounds* (Hans im Glück) könnten es aber werden: das Planen, Austricksen und Wetten sorgen für Spannung, die originellen Spielmechanismen erfordern auch neuartige Strategien, und das Drumherum bringt Stimmung.

Hier spielt ein Buchmacher gegen drei Wetter – alle vier aber lassen je einen Hund über drei Rennen laufen. Einerseits sind dabei Preisgelder zu gewinnen, wenn der eigene Hund erfolgreich abschneidet, andererseits setzt man auf Sieg, Platz und Einlauf und kann so vielleicht wirklich das große Geld machen. >



Wie weit sich ein Hund in einem Zug fortbewegt, wird durch Zahlenkarten von 1 bis 20 bestimmt. Zu Beginn hat jeder seinen Kartensatz teils durch blindes Ziehen, teils durch wohlüberlegtes Sortieren zu drei Blättern zusammengestellt: pro Rennen wird je ein Blatt eingesetzt.

Die fünf Karten, die jeder im jeweiligen Rennen benützt, liegen offen aus. Anhand dieser Ausgangslage weist der Buchmacher jedem Hund einen Rang zu, der die Quoten bestimmt, die er für richtige Tips auszubezahlen hat. Die anderen übergeben ihm dann ihre Einsätze und Wettscheine, die er einsehen darf. So hat er eine Chance, den Rennverlauf zu seinen Gunsten zu beeinflussen.

In der Reihenfolge der derzeitigen Plazierung spielt nun jeder eine Karte. Im ersten Rennen zieht pro Runde nur der Hund, für den die höchste Karte gegeben wurde, im zweiten Rennen kommen jeweils zwei, im dritten drei Hunde vorwärts. Um wie viele Felder sich ein Greyhound bewegt, entscheidet die Differenz zur nächstniederen Karte – bei gleichwertigen hohen Karten aber bleiben die betroffenen Hunde stehen.

Die recht unterschiedlichen, sich teils überschneidenden Interessen der Spieler – als Buchmacher, Wetter und Besitzer – führen zu fiesen Aktionen und amüsanten Parteien.

Unterhaltsam für jung und alt ist *Triangel* (Lothar Hannappel, Am Heiligen Bach 11, 5810 Witten-Annen).

Die Spitzen dreieckiger Holzklötzchen sind in verschiedenen Farben bemalt. Sie sollen so aus- und aneinandergelegt werden, daß sich jeweils nur dieselben Farben berühren – wobei aus sechs zusammenstoßenden gleichfarbigen Spitzen eine Rosette entsteht.

Spielt man Triangel dominoartig, geht es darum, seine Steine möglichst schnell loszuwerden. Wer dabei eine Rosette zu bilden vermag, zwingt damit die anderen, einen zusätzlichen Stein aus dem Pool zu nehmen.

Bei Triangel-Tempo versucht jeder, alle seine Steine zu einem zusammenhängenden Gebilde auszulegen und dabei auch Rosetten zu bilden: sie ergeben Pluspunkte, während nicht benutzte Steine Abzüge einbringen. Die Runde endet jeweils dann, wenn einer diese Aufgabe gelöst hat – danach spielt man mit den Steinen eines Gegners die nächste Runde.

Schließlich kann man sich im Solospiel tangramverwandte Aufgaben stellen, bei denen es gilt, gewisse Figuren zu bilden oder etwa auch alle 64 Steine in einem geometrischen Umriß unterzubringen...

Ein raffiniertes, originelles Spiel ist *Campus* (Amigo), das zu zweit, aber auch allein zu fesseln vermag.

Beide bestücken einen 6 × 6 Raster mit blind gezogenen Plättchen, die Zahlen zwischen 1 und 24, mitunter auch einen Stern zeigen. Abwechselnd wirft man zwei Würfel, und der Gegner benützt ihre Summe, die er beliebig zerlegen kann, um auf seinem Brett möglichst schnell möglichst viele Plättchen umzudrehen.

Die hohen Zahlen sind allerdings kaum durch Würfeln wegzubringen – nur mit einem Pasch, der doppelt zählt, könnte man die dafür benötigten Punkte bekommen. Sie lassen sich aber dennoch beseitigen: ist in einer senkrechten, waagrechten oder diagonalen Reihe nur noch eine Zahl offen, wird diese gratis umgedreht – und dasselbe geschieht, wenn außer der offenen Zahl in der betreffenden Reihe nur noch Sterne liegen. Die Sterne selbst lassen sich nur kehren, wenn ihre beiden Koordinatenreihen keine Zahlen mehr enthalten.

Hat einer alle seine Plättchen gewendet, werden die übriggebliebenen Zahlen des anderen notiert – dann tauscht man die Raster aus, und beide versuchen nun, das Ergebnis des Gegners zu wiederholen oder zu verbessern. Benützt man dabei dieselben Würfelsummen, entscheidet allein die geschicktere Taktik, würfelt man neu, kommt auch etwas Glück dazu.

Entscheidend ist aber jedenfalls, daß man die zugesprochenen Summen möglichst rationell verwendet, daß man die strategisch wichtigsten Plättchen erkennt und daß man dann schließlich Kettenreaktionen auslöst, die einem erlauben, ohne weitere Würfelpunkte gleich mehrere Reihen zu löschen.

Unheimlich gruselig geht es im *Spukschloß* (MB) zu, nachdem man – nicht ganz mühelos – die dreidimensionalen Papp- und Plastikgemäuer zusammengebastelt hat. Die Gefahr, daß dabei oder beim Spielen etwas kaputt- oder verlorengeht, ist groß – insbesondere auch deshalb, weil man zum Verpacken die ganze Herrlichkeit wieder auseinandernehmen und so zum nächsten Mal wieder neu aufbauen muß.

Bis zu vier Jungen und Mädchen pirschen sich durch die düsteren Gemächer: der Würfel läßt sie von Fußspur zu Fußspur tappen, deren Farben auf mehr oder minder große Gefährdungen hinweisen.

Nach jedem Wurf dreht man einen Spinner, der zu verschiedenen, recht unheimlichen Ereignissen führen kann: so wackelt etwa ein Stück Boden, ein Skelett erwacht zum Leben, ein Totenschädel poltert die Treppe herunter, die Axt des Ritters saust nieder. Wehe dem, der diesem gespenstischen Treiben im Wege steht: er wird erst um- und dann mehrere Felder zurückgeworfen...

Das Spiel selbst ist allerdings überaus simpel und völlig vom Glück abhängig – es gibt nur eine einzige Möglichkeit zu eigener Entscheidung: man kann zwischen einem längeren oder einem kürzeren, aber riskanteren Weg wählen. Das Wesentliche spielt sich hier in der Phantasie der Kinder ab – an ihr wird es liegen, ob ihnen das sonst zu anspruchslose und dürftige Spiel auch dann noch gefällt, wenn die Gruselaktionen nicht mehr den Reiz des Neuen haben.

Mit Holzsteinen und erweiterten Regeln kann man *Das Kapital* nun unter dem neuen Titel *Szenario* bekommen (Edelbert Wiedmann, Feilitzschstraße 33, München 40). In der einfacheren, ersten Form war es in Spiel-Box 4/1982 enthalten.

Walter Luc Haas

Universal-Spielwaren-Katalog

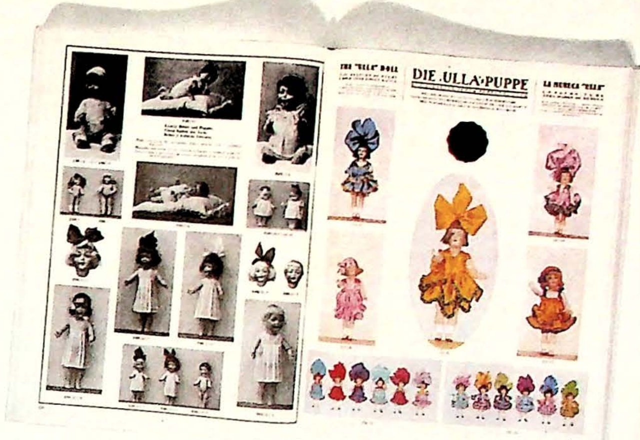
Immer wieder schenkten uns mutige Verleger Werke, von denen sie sich kaum Gewinne erhoffen dürfen, die einem zwar kleinen, aber doch sehr interessierten Leserkreis Informationen darbieten, die sonst kaum zugänglich wären oder vielleicht gar verlorengingen.

So wurden in den vergangenen Jahren mehrere Reprints von Musterbüchern und Katalogen aus den Anfangszeiten des Spielwarenhandels veröffentlicht, die wertvolle kulturhistorische Einblicke gewähren, aber auch nostalgische Saiten anklingen lassen: Ihnen kann man entnehmen, womit unsere Vorfahren gespielt haben, wie prächtig einerseits manche dieser Spielzeuge aussahen, andererseits aber auch, wie beschränkt bei uns damals das Angebot trotz der großen Menge der Artikel war.

Noch allerdings klaffen in der Serie der Nachdrucke einige Lücken: So fehlen Sammlungen von Katalogen wenigstens der wichtigsten Hersteller oder gar Läden, die über größere Zeiträume reichen und exakter mitteilen könnten, wie früher gespielt wurde – denn was bisher vorliegt, zeigt lediglich, eine Auswahl aus dem damaligen Sortiment. Wir erfahren so nicht, was seinerzeit insgesamt auf dem Markt war, sondern lediglich was jemand von seinen kommerziellen Möglichkeiten und Zielen her für anbietenswert erachtete. Immerhin aber: Mit jedem neuen Reprint rundet sich das Bild.

Eine überaus wertvolle Ergänzung dieser Reihe ist nun *Der Universal-Spielwaren-Katalog 1924/1926 (Hugendubel), 1985*, in dem auf über 400 großformatigen Seiten mehr als 4000 Spielzeuge (teils auch farbig) abgebildet sind: Es ist das hauptsächlich für den Export in englisch und spanischsprachige Länder bestimmte Angebot der Firma Wilhelm Möller, ehem. John Hess, über deren Geschicke eines der lesenswerten Nachworte ausführlich berichtet.

Im Original ist dieses Buch eine ausgesprochene Rarität: Nur



gerade drei Exemplare scheinen die Kriegswirren überstanden zu haben – und die separat gedruckte Preisliste ist vielleicht endgültig verloren, so daß dieser Katalog nun leider nicht mehr feststellen läßt, was damals wie kostbar oder billig war.

Der erste Teil des Buches wurde im Jahre 1924 herausgegeben, der zweite ist ein Nachtrag von 1926, der zeigt, wieviele Neuheiten schon damals die Gunst der Kinder zu erobern suchten – aber auch, wie sehr und wie schnell sich neue Themen und neue Ideen aufdrängen.

Besonders bemerkenswert an diesem Katalog ist nicht nur die riesige Menge der angebotenen Artikel – sie stammen auch von recht verschiedenen Herstellern wie etwa Märklin, Hausser, Steiff, Krause und vielen, teils nicht mehr eruierbaren anderen. ▷

Das Leben ist kein Kinderspiel, weil niemand weiß, wie das Leben so spielt.

Was Sie heute noch als Ihr selbstverständliches Recht ansehen, kann morgen schon in Frage stehen. Unversehens können Sie in eine Lage geraten, in der sich Ihr gutes Recht nur durch einen Prozeß schützen läßt. Ob Sie davon als Wohnungsinhaber, Arbeitnehmer oder Autofahrer betroffen werden – mit ARAG-Rechtsschutz haben Sie alles dafür getan, daß Sie in einem solchen Fall noch gute Miene zum bösen Spiel machen können.

Genauso wenig wie ein Rechtsstreit ist auch ein Unfall vorherzusehen. Schlimm genug. Besonders schlimm aber, wenn es Ihre Kinder trifft. Die gesetzliche Schüler-Unfallversicherung erfaßt nämlich nur ca. 12% aller Kinderunfälle. 100prozentigen Unfallschutz bietet dagegen die Kinder-Unfallversicherung der ARAG. Am besten, Sie informieren sich ausführlich. Zumal es ein Kinderspiel ist, mit Ihrem ARAG-Mitarbeiter ein Gespräch zu vereinbaren.





Wir schützen Ihr Recht und alles, was Ihnen lieb und teuer ist.

So ergibt sich eine erstaunliche Übersicht über den deutschen Spielzeugmarkt jener Zeit: Auch sie gibt uns zwar nicht die gesamte Variationsbreite, aber enthält wohl einen beachtlichen Teil dessen, was sich damals als „gangbare Spielwaren" gut verkaufen ließ.

So finden wir seitenweise Plüschtiere, Puppen und Zubehör wie Puppenwagen, Möbel vieler Art, Kaufläden und Puppenstuben, Steckenpferde, Schaukeln, Dreiräder, Roller, Leiterwagen, Musikinstrumente von der Trillerpfeife über die Trompete bis zum Orchestrion, Blechspielzeug in mancherlei Formen vom Auto und Schiff bis zur Dampfmaschine, von der Eisenbahn und dem Karussell bis zum Kreisel und zur Musikdose – und so fort: Ein herrliches Sammelsurium kindlicher Wunschträume . . .

Relativ klein und wenig attraktiv ist das Angebot an Brett- und Kartenspielen. Einerseits mag das daran liegen, daß der deutsche Markt in dieser Hinsicht nicht allzu viel hergab, andererseits war der Katalog eben hauptsächlich für den Export bestimmt: Die Regeln und teils auch die Spielpläne hätten da mehrsprachig sein müssen. Vor allem aber gab es damals in den angezielten Ländern wohl auch gar kein sonderliches Bedürfnis nach deutschen Spielen dieser Art, da in England und den USA bereits eine recht beachtliche Zahl solcher Titel aus eigener Produktion im Verkauf war.

Wer immer sich aus historischen, nostalgischen oder anderen Gründen für das Thema Spielzeug interessiert, sollte sich dieses prächtige Buch ansehen – er wird es dann bestimmt auch kaufen: es lohnt sich.

Walter Luc Haas

Kryptogramme

Verwirrspiele mit Buchstaben, 123 an der Zahl, legt uns Karl Heinz Koch in seinem Buch *Kryptogramme (Hugendubel, 1985)* vor. Das ist zufälligerweise ja ein sehr aktuelles Thema geworden, da man allenthalben von Spionage spricht.

Nun geht es allerdings nicht um veritable Geheimschriften, die hier zu entschlüsseln wären. Jedes der Kryptogramme zeigt vielmehr ein geometrisch oder sonstwie ästhetisch angeordnetes Gebilde aus Buchstaben, in dem man die einzig gültigen Lettern zu eruieren hat. Eine – meist witzige – Definition in der Art von Ecksteins Kreuzworträtseln soll einen dabei auf die richtige Spur führen.

Etwas allerdings beeinträchtigt das Rätselvergnügen: Zwar sind die Lösungen im Anhang keineswegs der Reihe nach geordnet, aber leider so, daß man jede nur durch forschendes Blättern aus den anderen herausklauben kann. Bei diesem mühseligen Suchen bekommt man jedoch die meisten Entschlüsselungen unzeitig mehrmals zu Gesicht – und damit wohl unerwünschte Hilfestellung.

Bei einigen, wenigen Aufgaben mag man sich streiten, ob sie der Form genügen. Solche Kryptogramme dürfen ja nicht schwere, für den agentenmäßig Unbelasteten vielleicht gar nicht zu brechende Geheimkodes sein – sie sollten sich eher als kunstvoll gestaltete Probleme erweisen, die man mit herkömmlicher Logik entziffern kann, wobei Wege und Irrwege dann auch graphisch sinnvoll und in ihrer Art schön sein müßten.

Da aber mag es dem einen oder anderen mißfallen, daß einige der Lösungen nur einen Teil der abgebildeten Buchstaben enthalten und die andern lediglich schmückendes, aber vom Rätsel her gesehen unnützes Beiwerk sind – oder daß man einige Lettern aus unerfindlichen Gründen doppelt benützen muß. Solches stört natürlich nur, wenn das richtige Lesen nicht nach irgendwelchen erkennbaren und strikt eingehaltenen Gesetzmäßigkeiten zu bewältigen ist und man so nicht einmal mit Gewißheit eruieren kann, ob man die Aufgabe nun wirklich beendet hat.

Was übrig bleibt aber – und dies betrifft die große Mehrheit der Probleme – ist ein unterhaltsamer, angenehmer und faszinierender Spaß: Da gilt es, sich wie durch ein Labyrinth von Zeichen zu Zeichen zu tasten oder die Regel herauszufinden, nach der die brauchbaren Buchstaben versteckt sind – wobei sie sich manchmal verschmitzt auch hinter irreführenden anderen Wörtern verbergen.

wlh

Mehr als 1000 alte und moderne KARTENSPIELE

für Sammler und Spieler. Reich illustrierter Verkaufskatalog IX, mit Literatur und Zubehör gegen Überweisung von DM 10.— auf unser Postscheck-Konto Mchn. 55528-800 erhältlich.



ANKAUF — VERKAUF
BERATUNG — SCHÄTZUNG



Münzgalerie München
JOKER KG Abt. B
Stiglmaierplatz 2
8000 München 2
Tel.: 089 / 5233660



das Klasse-Spiel für kluge Köpfe

DM 39.60
(unverbindl. Preisempfehlung)

Im einschlägigen Fachhandel erhältlich oder Liefernachweis durch:

as decor Schnitger GmbH
Sandfortskamp 17
4400 Münster
Telefon 0251/25880

LIBERO wünscht allen Freunden und Fans frohe Festtage



Spiele aus aller Welt
Etienne und Brigitte Andréani

Gedulds-, Geschicklichkeits-, Denk-, Brett- und Gesellschaftsspiele aus edelstem Holz in jeder Preislage.
Gasteig Kulturzentrum, Rosenheimer Str. 5, 8000 München 80
Tel.: (089) 4488990

GOMOKU/RENJU-Spielpartner
(auch per Post) gesucht.
Peter Preusser, Kirchstraße 8, 6251 Waldbrunn 1

BIETE VON 3M:
Golf, Hockey, Speed Circuit, Facts in Fine, Breakthru, Stocks & Bonds, Executive Decision, Quinto, Ploy, Twixt, Feudal, Venture Sum up und Evade.

SUCHE VON 3M:
Baseball, Golf, Image, Oh-Wah-Ree, Mr. President, Events, Jumpin, Point of Law, Phlounder, Mr. Who und Highbid.

Außerdem Spieleliste gegen Freiumschlag.

P. Neugebauer, Pfeilstraße 37, 4200 Oberhausen

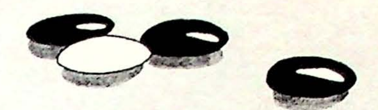
Das neue Wirtschaftsspiel QUARTAL hat alle Voraussetzungen, sich zu einem Renner zu entwickeln. Für D und A suche ich noch einen IMPORTEUR.

Chiffre C2 an „SpielBox" argo Verlags GmbH, Am Michaelshof 8, 5300 Bonn 2.

WÜRFEL + CO.
Die „Zeitschrift für Spieler" erscheint 4mal jährlich, seit 1978. Jedes Heft mit Schwerpunktthema (zuletzt u. a.: Hanje-Spiele / Fast vergessene Spiele der 70er Jahre / Spielebücher / ABRA-Spiele / 9 erstveröffentlichte Amateurspiele / Wortspiele), einer z. T. exklusiven Spielbeilage zum Herausnehmen (u. a. von A. Randolph, R. Wittig, T. Werneck, W. Kramer) und dem Aktuellsten über Spiele, Computerspiele, Spielebücher, Spieleszene.
Abo für 4 Hefte: DM 20,— (Scheck).
Probeheft: DM 3,— (Briefmarken).
Helge Andersen, Zur Quelle 9, D-2390 Jarplund.

SUCHE
Schlenderspiele (Steidl), 3M, Scandecor sowie das Spiel „Der Pate". Umfangreiche Tauschliste kostenlos.
Franz-Josef Schmitt, Kaarmannweg 25, 4300 Essen 16, Tel.: 0201 / 401548

Go



Für Anfänger Ko

Das Ko bereitet Anfängern (oft auch erfahrenen Spielern) am längsten Schwierigkeiten beim Go-Spiel. Aber es ist nicht die Regel, sondern die praktische Ausführung in einer Partie, die dafür verantwortlich ist.

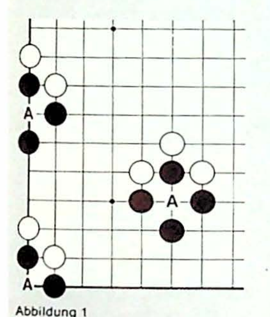


Abbildung 1

In Abb. 1 kann Weiß in allen drei Stellungen auf A setzen und einen schwarzen Stein schlagen. Das Resultat sieht dann wie in Abb. 2 aus.

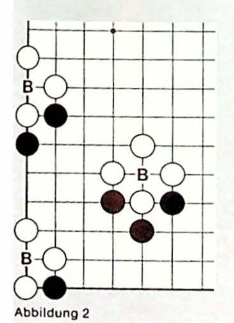


Abbildung 2

Nun ist Schwarz am Zug. Er kennt die Ko-Regel noch nicht und schlägt den weißen Stein wieder, indem er auf B setzt. Damit sind wir wieder bei Abb. 1 angelangt. Weiß setzt wieder auf A, und von nun an pendelt die Partie zwischen den beiden Abbildungen hin und her. Um dies zu verhindern, gibt es die Ko-Regel: In einer Stellung, in der ewig hin- und hergeschlagen werden kann – kurz Ko genannt –, darf der Gegenspieler erst nach einem Zwischenzug wieder zurückschlagen.

Einen vernünftigen Zwischenzug, genannt Ko-Drohung, zu finden, ist in einer aktuellen Partie immer wieder das Problem.

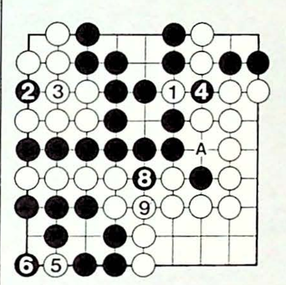


Abbildung 3: 7 auf 1

In Abb. 3 wird so ein Ko-Kampf mit Ko-Drohungen gezeigt. Weiß hat gerade mit 1 den schwarzen Stein, der auf dem Punkt 4 stand, geschlagen und vom Brett genommen. Schwarz darf nach der Ko-Regel nicht sofort zurückschlagen und muß einen geeigneten Zwischenzug finden.

Auf A zu setzen und den einen Stein anzubinden, ist eine viel zu kleine Drohung.

Er setzt deshalb 2 und droht die ganze linke obere Ecke durch einen weiteren Zug auf 3 zu fangen (*SpielBox* 5/85). Diese große Drohung muß Weiß mit 3 beantworten und den Stein 2 schlagen. Jetzt aber darf Schwarz mit 4 zurückschlagen (nimmt 1 vom Brett).

Nun ist Weiß an der Reihe, eine Drohung zu finden. 5, der die Antwort 6 erfordert, ist genau das Richtige. Mit 7 darf er dann wieder schlagen (7 auf 1).

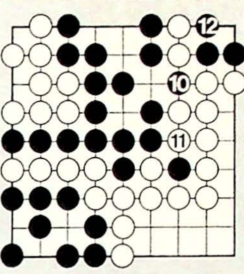


Abbildung 4

Nach 10 hat Weiß keine große Drohung mehr und muß sich damit begnügen, durch 11 einen schwarzen Stein zu schlagen. Schwarz beendet das Ko, indem er mit 12 die zwei weißen Steine schlägt und vom Brett nimmt. Damit ist auch die Partie beendet.

Schwarz hat das Ko gewonnen, aber nur, weil er zufällig mehr große Drohungen hatte. Durch die Ko-Regel wird also keine Partei von vornherein einseitig bevorzugt.

Züge wie 2 und 5 sind im Normalfall unsinnig und eignen sich höchstens zur Prüfung, ob der Gegner eingeschlafen ist. Im Ko-Kampf sind sie aber ausgezeichnete Drohungen.

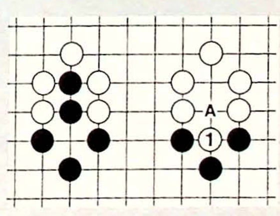


Abbildung 5

Die Ko-Regel verbietet nur in den Fällen das sofortige Zurückschlagen, in denen dies endlos geschehen kann. In Abb. 5 kann Weiß die zwei schwarzen Steine schlagen. Rechts hat er dies durch 1 getan und sie vom Brett genommen. Darf nun Schwarz auf A setzen und den Stein 1 schlagen?

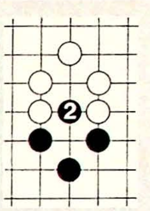


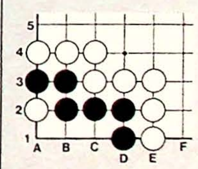
Abbildung 6

Schwarz darf mit 2 zurückschlagen, denn dieser Stein kann ja von Weiß gar nicht geschlagen werden. Nach 2 ist mit dem Hin- und Herschlagen Schluß und deshalb die Stellung auch kein Ko.



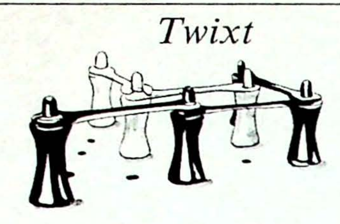
Problem 1
Bevor in Abb. 3 Weiß mit 1 einen schwarzen Stein geschlagen hat, wurde von keiner Partei ein Stein geschlagen. Wer hat die Partie gewonnen und mit wieviel Punkten Differenz?

Problem 2
Weiß ist am Zug. Durch welchen Zug macht er die Stellung zu einem Ko?



Jeder, der mindestens ein Problem richtig löst und seine Lösung bis zum 23. 12. 85 einschickt an *SpielBox*, Postfach 200910, 5300 Bonn 2, nimmt an der Verlosung von drei Exemplaren des „Großen Buchs der Brettspiele" teil.

Twixt



Der Zeus-Lauf

Andreas Kleinhans bringt uns hier den zweiten Teil seines Zeus-Aufsatzes. Bei den Spielertagen in Essen, wo er übrigens neuer Deutscher *Twixt-Meister* wurde, erklärte Andreas, daß er „Zeus" den Rösselsprung-Abstand nenne, weil dieser im *Twixt* ja der wichtigste ist. Aber auch viele andere taktische Aufstellungen soll er nach griechischen Göttern und Helden genannt haben – und das vielleicht, weil *Twixt*-Positionen immer so sehr an Sternbilder erinnern.

Eine Überraschung erwartet den Leser bei den Lösungen der drei Aufgaben. Viel Vergnügen dabei wünscht Euch, wie immer,

In der letzten Ausgabe haben wir die Zeus-Verteidigung vorgestellt, die anfängt, indem ein Spieler den nächsten logischen Verbindungspunkt des Gegners besetzt. Wenn aber der Gegner dann vorbeizieht (Variante 3 im vorigen Heft) und dabei selbst eine Zeus-Verteidigung anfängt, kann es leicht zu einem Zeus-Lauf führen, wie in der Abbildung 1.

Solche Zeus-Läufe sind aber instabil, da beide Spieler jederzeit den Lauf unterbrechen und einen Durchbruch versuchen können. Die Anzahl der Strategien, die den Spielern einen Durchbruch ermöglichen, sind jedoch gering.

Ihre Aufgabe ist es nun, diese herauszufinden. Betrachten Sie die drei Aufgaben

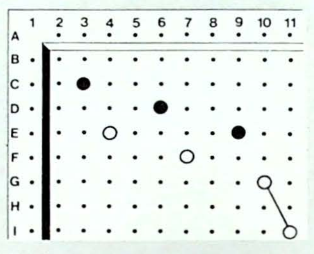
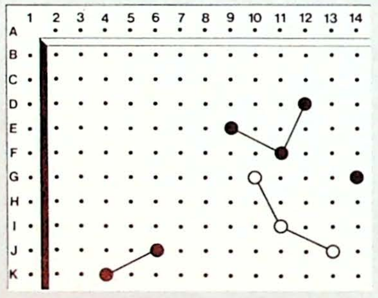


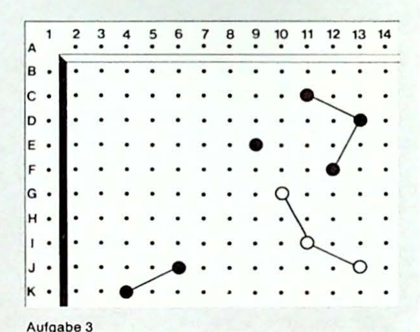
Abb. 1

und stellen Sie sich jeweils die Frage: Kann Weiß mit 1. F7 (indem er also einen Zeus-Lauf startet) gewinnen? Wenn ja, wie? Wenn nein, warum nicht? Die Meisterspieler können auch angeben, wie viele Lösungen es gibt.

Aufgabe 1



Aufgabe 2



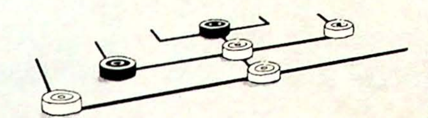
Aufgabe 3

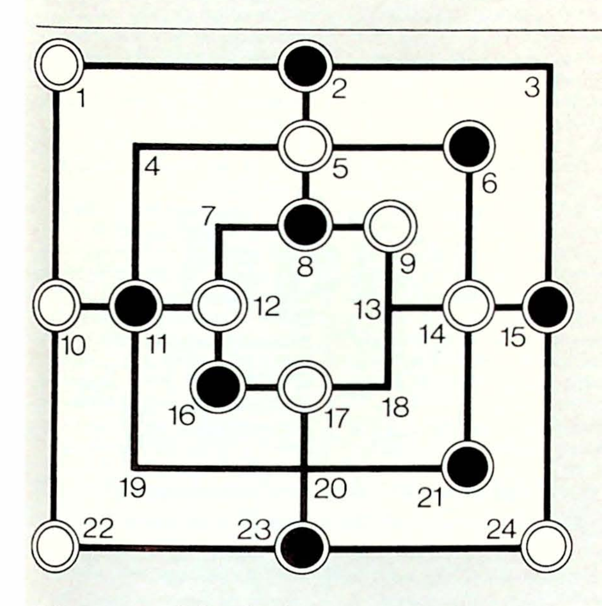
PREISRÄTSEL

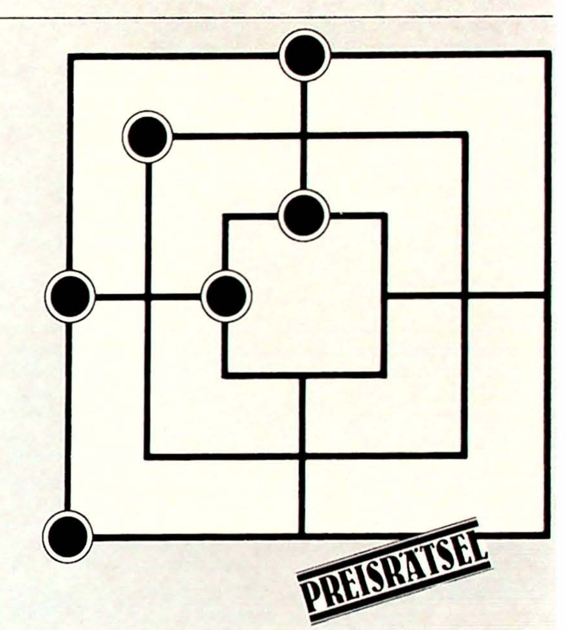
Die Lösungen der drei Aufgaben geben natürlich gute Hinweise für das heutige Preisrätsel. Aber aufgepaßt, die Situation bedarf aller Aufmerksamkeit! Schwarz kann sich gut wehren. Weiß braucht 9 Züge um gegen die beste Verteidigung von Schwarz durchzubrechen! Geben Sie bitte die Zugfolge vollständig an.

Schicken Sie dann Ihre Lösung möglichst bald an *SpielBox* PF 20 09 10, 5300 Bonn 2. Einsendeschluß ist der 23. 12. 85. Unter den Einsendern richtiger Lösungen werden wieder fünf neue signierte Alex-Randolph-Spiele verlost.

Mühle







PREISRÄTSEL

Unentschieden

Auf den ersten Blick scheint es kaum glaublich, daß die Partie unentschieden ist. Beide Spieler haben Möglichkeiten, eine Mühle zu bilden, und gelingt es z. B. Schwarz, einen der weißen Steine 5 oder 14 zu schlagen, hat er sofort wieder eine offene Mühle. Doch die besten, bzw. ungefährlichsten Züge für beide lauten: Weiß 12–7, Schwarz 21–20, Weiß zurück, Schwarz zurück und Einigung auf ein Remis.

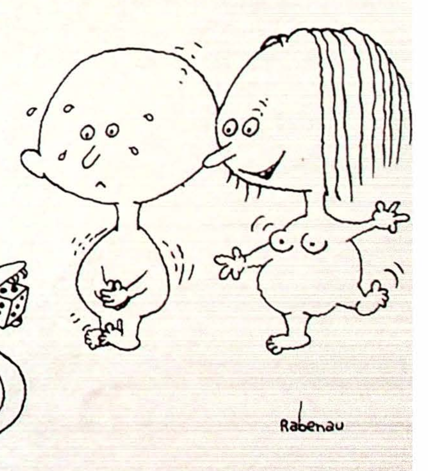
An Sie nun die Fragen: Was passiert, wenn Weiß der Versuchung erliegt, 17–18 zu ziehen, um eine Mühle auf 18–13–9 zu bilden? Und wie fällt Schwarz auf die Nase, wenn es ihm nach Weiß 12–7 in den Fingern juckt und er 23–20 zieht, um die Mühle 19–20–21 zu erhalten?

Wie Weiß nach 17–18 verliert, ist nicht sehr schwer. Der schwarze Untergang dauert etwas länger und wird durch einen sehr schönen Zug von Weiß besiegelt.

Bei dem Preisrätsel geht es darum, möglichst viele offene Mühlen zu bauen. Das Diagramm zeigt, daß mit sechs Steinen drei offene Mühlen gebildet werden können.

Wie viele offene Mühlen kann man maximal mit sieben, acht bzw. neun Steinen bauen?

Senden Sie bitte Ihre Lösung mit den drei Antworten unter dem Kennwort Mühle bis zum 23. 12. 85 an *SpielBox*, Postfach 200910, 5300 Bonn 2.
Zu gewinnen sind drei Exemplare des Bandes „Das große Buch der Brettspiele".



NEUES AUS DEN USA

Mit *Commodores Amiga* und *Ataris 520 ST* sind jetzt zwei beeindruckende, vermutlich etwa gleichwertige neue Computer auf den Markt gekommen, die beide für wesentlich mehr als nur zum Spielen geeignet sind. Bei beiden ist die Software der früheren Modelle nicht mehr verwendbar: Es sind völlig neue Systeme. Beide sind geeignet, den teureren Apples, IBM, Macintosh und anderen ernsthafte Konkurrenz zu machen – wobei der Atari für rund $ 800 erst noch wesentlich billiger ist als der Commodore zu rund $ 1800.

Ob sich einer oder gar beide durchzusetzen vermögen – und damit wohl auch, ob diese Firmen überleben –, hängt nun aber leider nicht nur von der Qualität dieser Maschinen ab: Entscheiden wird sein, ob die Apparate jetzt auch gekauft werden und ob sie die Software-Hersteller schnell mit passender Ware unterstützen.

Bei der derzeitigen Flaute im amerikanischen Computergeschäft sind die Chancen leider nicht allzu rosig – oder sollte sich alle Welt zurückgehalten und auf diese neuen Computer (und etwa auch auf den ebenfalls erschienenen Atari 130 XE, den stärkeren Nachfolger der 800 XL) gewartet haben?

Wie schnell und wie empfindlich man dort auf Verkaufseinbußen reagiert, zeigt der rückläufige Ausstoß an Neuheiten, belegt das Verschwinden einiger Softwarehersteller und hatte auch zur Folge, daß jetzt eine der wesentlicheren Computer-Zeitschriften, *Computer Entertainment* (vormals *Electronic Games*) ihr Erscheinen eingestellt und sich zu einem Video-Magazin gewandelt hat . . .

Nun, im kommenden Jahr kann alles wieder völlig anders sein: So oder so – die Amerikaner sind für jede Überraschung gut.

Deutsche Computerläden haben offenbar etwas Mühe, sich mit der jeweils neuesten oder auch nur mit der besten Software auszustatten. Wer seinen Händler nicht zu einem attraktiveren Angebot bewegen kann oder gar abseits aller Quellen wohnt, wird sich wohl selbst in den USA eindecken wollen. Am besten bestellt man dort mit Mastercard und Visa oder zahlt per Postüberweisung; Bankchecks verlängern im allgemeinen die Lieferzeiten.

Ein gewisses Risiko ist mit jeder derartigen Bestellung verbunden: Man wird es hier viel zu spät erfahren, wenn eine Firma aus dem Geschäft ist – und das kann dort unvermutet und leicht passieren. Auch wird man defekte Disketten an die Hersteller in die USA zurücksenden müssen, was Aufwand und Mehrkosten verursacht.

Wer es dennoch versuchen will: Wir haben bisher mit *Computability* (POB 17882, Milwaukee, WI 53217) die besten Erfahrungen gemacht. Wenn ihre Lager es erlauben (und wenn bereits angekündigte Spiele auch wirklich erschienen sind), liefert sie prompt. Die Preise liegen wie bei diesen Versandgeschäften üblich unter denen der meisten Hersteller, und die Portokosten betragen 15 Prozent des Warenwerts (oder mindestens $ 10). *wlh*

Cosmic Balance

SF-Autoren stehen im Ruf, erstaunlich zutreffende Prognosen über unsere Zukunft machen zu können. Nun sind diese Aussichten nicht immer so rosig, daß man an sie glauben mag. Doch in einigen Fällen gibt es Indizien, die doch nachdenklich stimmen. Da beschreibt Isaac Asimov in seiner *Foundation*-Trilogie den Verfall einer hochstehenden Gesellschaft, in der Wissen nur noch aus Sekundärliteratur kommt, und eigene Erfahrungen verpönt sind. Hat das alles mit der Simulation von Realität in Computern begonnen? Damals, in den achtziger Jahren des 20. Jahrhunderts?

Auffällig ist jedenfalls, daß die Tendenz bei Computerspielen zum Realitätsersatz, zur möglichst perfekten Simulation geht. Das Wort gilt geradezu als Markenzeichen für garantiert tiefgreifende Erlebnisse an Tastatur und Joystick. Nun ist jedem klar, der mit Technik etwas vertraut ist, daß die Welt in keinen 64k-Speicher paßt. Und gerade bei komplexeren Simulationen muß man fragen, was denn da auf der Strecke bleibt: Der Realismus oder die Spielbarkeit.

Cosmic Balance, die Simulation einer interstellaren Auseinandersetzung in ferner Zukunft (SSI für Atari und Apple), ist ein Beispiel dafür. Das Spiel besteht aus zwei Teilen: Dem strategischen, der etwas realitätsfremd, und dem taktischen, der reichlich kompliziert ist. Keine gute Startposition. Trotzdem kann natürlich eine mißlungene Simulation ein gutes Spiel geben.

Das strategische Spiel, *Cosmic Balance II*, ist das wichtigere und wohl auch interessantere. Zwei Spieler, von denen auch einer verdrahtet sein kann, entdekken in der schwarzen Finsternis von 16 aneinandergrenzenden Raumsektoren Planeten. Sie versuchen mit ihrem zunächst mageren Wirtschaftspotential diese Planeten zu kolonisieren und durch regelmäßige Versorgung mit Wirtschaftsgütern auf einen nutzbringenden Stand zu heben. Bestimmte Kombinationen entwickelter Planeten werden zu Netzen zusammengefügt, die dann ihrerseits Wirtschaftsgüter produzieren. Mit wachsender Produktion kann man Expandieren und Raumsektor um Raumsektor dem eigenen Imperium einverleiben. Besser gesagt könnte, wenn es nicht den Mitspieler gäbe, der Gleiches im Sinn hat.

Vorausschau ist Trumpf: Der geldverschlingende Bau von Raumschiffen muß genau terminiert werden, die vorhandene Transportkapazität ist sorgfältig vorauszuplanen und auf verschiedene Missionen aufzuteilen. Hat man eine perfekte Planung aufgebaut, rührt Commander Zufall kräftig drin herum, oder der Gegenspieler taucht samt Raumflotte zur unrechten Zeit am falschen Ort auf.

Cosmic Balance II ist nicht kompliziert, erfordert aber einiges an planerischem Geschick. Die Spielbarkeit ist für ein Spiel mit 15 Seiten englischer Regeln und 2–3 Stunden Spieldauer recht gut.

Bei so einem raumgreifenden Spiel wird dem einen oder anderen Leser schon der Verdacht gekommen sein, daß es hier nicht nur mit friedlichen Mitteln zugeht. In der Tat kennt *Cosmic Balance* Raumschiffe mit Angriffs- und Verteidigungsfaktoren und was sonst so dazugehört. Der Computer wickelt das mehr oder weniger abstrakt im Hintergrund ab.

Für die detaillierte Nachbildung lasersprühender Begegnungen im All gibt es *Cosmic Balance I*, das taktische Spiel. Der Computer zerhackt das Geschehen in 1-Sekunden-Häppchen, und die Spieler können für jeden dieser Augenblicke Manöver und Aktionen festlegen. Ist ein Zeitraum von 16 Sekunden von beiden Spielern in dieser Weise vorausgeplant, führt der Computer das angerichtete Chaos vor: Die Raumschiffe wirbeln durcheinander, Waffenspuren und Lichtblitze leuchten auf. Dann geht es in die nächsten 16 Sekunden. Das kann reizvoll sein, besonders, wenn es um die Einschätzung der Reaktionen des Mitspielers geht. Eigentlich ist es aber mehr etwas für die Freaks, denen die Details über die Realität gehen. Daß *Cosmic Balance II* ohne Teil I spielbar ist, kann man nur begrüßen.

Eberhard von Staden

A View to a Kill

Drei Schlüsselszenen aus dem neuesten James-Bond-Film *A View to a Kill* hält das gleichnamige Computerspiel von Domark bereit, das auf dem Commodore C 64 und dem Spectrum 48 k läuft.

Da geht es zunächst darum, die mit einem Fallschirm vom Eiffelturm abgesprungene Mörderin May Day zu fassen. Während wechselnde Winde sie mal

Jetzt bestellen!



Spiel '85, das erste Taschenbuch für Spieler, Spielehersteller und die Spielepresse, war ein großer Erfolg.
Im September erscheint **Spiel '86**, noch umfangreicher,
noch informativer.

Hier nur ein kleiner Überblick über die wichtigsten Daten:

Alles über Spiele: Spielegattungen, Verzeichnis lieferbarer Spiele, Tauschbörsen für Spiele, in Zeitschriften besprochene Spiele.

Sie finden die Anschriften aller Spielehersteller aus dem In- und Ausland, von Pressestellen und Public Relations Agenturen, von Verbänden und Organisationen des Groß- und Einzelhandels.

Wichtige Veranstaltungen für Spieler: Deutsche Spielertage Essen, Remscheider Spielemarkt, Göttinger Autorentreff.

Informationen über Spielepreise: Kritikerpreis „Spiel des Jahres", Essener Feder, Essener Graphik- und Designerpreis, Journalistenpreis.

Wir stellen Fachorganisationen vor: IPA, Deutsche Würfelgesellschaft, Fantasy-Organisationen, . . .

Was alles für Spieler gedruckt wird: Spielezeitschriften im In- und Ausland, Pressedienste, Amateurzeitschriften, Spielebücher, Verlage . . .

Wo kann man spielen und wo bekommt man Spiele?: In- und ausländische Versandhandlungen, Spieliotheken, Initiativgruppen, Spielekreise.

Übersichtskalendarium 1986/87 und ein Wochenkalendarium 1986
und, und, und . . .

Technische Daten: Über 340 Seiten, stabiler Kunststoffeinband, Format: 105 mm x 148 mm
Preis pro Exemplar: DM 9,50 plus Versandkostenteil DM 3,80
Bestellen können Sie **Spiel '86** mit der Karte im Beihefter Seite 58



sprache & spiel bei dtv junior

Englisch lernen im Spiel
Kartenspiel und Begleitbuch
Sätze bauen mit dem Grundwortschatz
In Zusammenarbeit mit Langenscheidt

Spielbar ab etwa einem Jahr Englischunterricht



hierhin und mal dorthin tragen, muß Bond sehen, ihren voraussichtlichen Landepunkt rechtzeitig per Auto zu erreichen. Bei den vielen Einbahnstraßen für einen Geheimagenten, der Ärger mit der Polizei vermeiden möchte, nun wirklich keine leichte Aufgabe.

Im zweiten Teil befindet sich Bond in einem brennenden Hochhaus. Während sich das Feuer langsam voranfrißt, muß er die Räume der oberen Stockwerke nach Hilfsmitteln durchstöbern, um den Code der Sicherheitstür knacken zu können.

Auch der letzte Teil ist als Arcventure angelegt. In einem Höhlensystem unter dem Silicon Valley hat Bonds Gegenspieler Max Zorin eine Atombombe versteckt, die es zu finden und zu entschärfen gilt. Was im Film natürlich gelingt und selbstverständlich auch keinen Computerspieler ruhen lassen kann, geht es doch um das Zentrum der amerikanischen Computerindustrie, wo all das schöne Spielzeug herkommt.

Während die Eröffnungssequenz dem Kinovorspann recht nahe kommt, bleibt die Grafik im eigentlichen Spiel eher Durchschnitt. Auch die Titelmelodie und die Filmmusik von Duran Duran können einen nicht vom Hocker reißen.

Die einzelnen Aufgaben sind ziemlich knifflig, und ihre Lösung verlangt schon einiges Geschick und Ausdauer. Trotz des nicht sonderlich ansprechenden ersten Teils macht das Spiel insgesamt seiner Vorlage doch keine Schande. Und die ist bei der Filmkritik gar nicht einmal so schlecht weggekommen.

Wer übrigens Bond nach getaner Arbeit mit seiner Gespielin in der Duschkabine durchs Fernglas beobachten möchte, hier der erforderliche Code: ILVCT. Viel geboten bekommt man allerdings nicht . . .

L. U. Dikus

The Way of the exploding Fist

Statt sich am Kung-Fu-Fighting schier unbesiegbarer Shaolin-Mönche zu delektieren, sind Besitzer eines Commodore C 64 jetzt aufgerufen, sich selbst im Kung-Fu-Playing zu versuchen.

The Way of the exploding Fist (Melbourne House) ist ein Karate-Programm, das mit brillanter Grafik, realistischen Soundeffekten und einem bislang einmaligen Schlagrepertoire neue Maßstäbe für Spiele dieser Art setzt. Allerdings fehlt ihm im Gegensatz zu dem vor einem Jahr erschienenen *Bruce Lee* (Datasoft) leider eine Rahmenhandlung, so daß es auf längere Dauer doch ermüdend wirken kann.

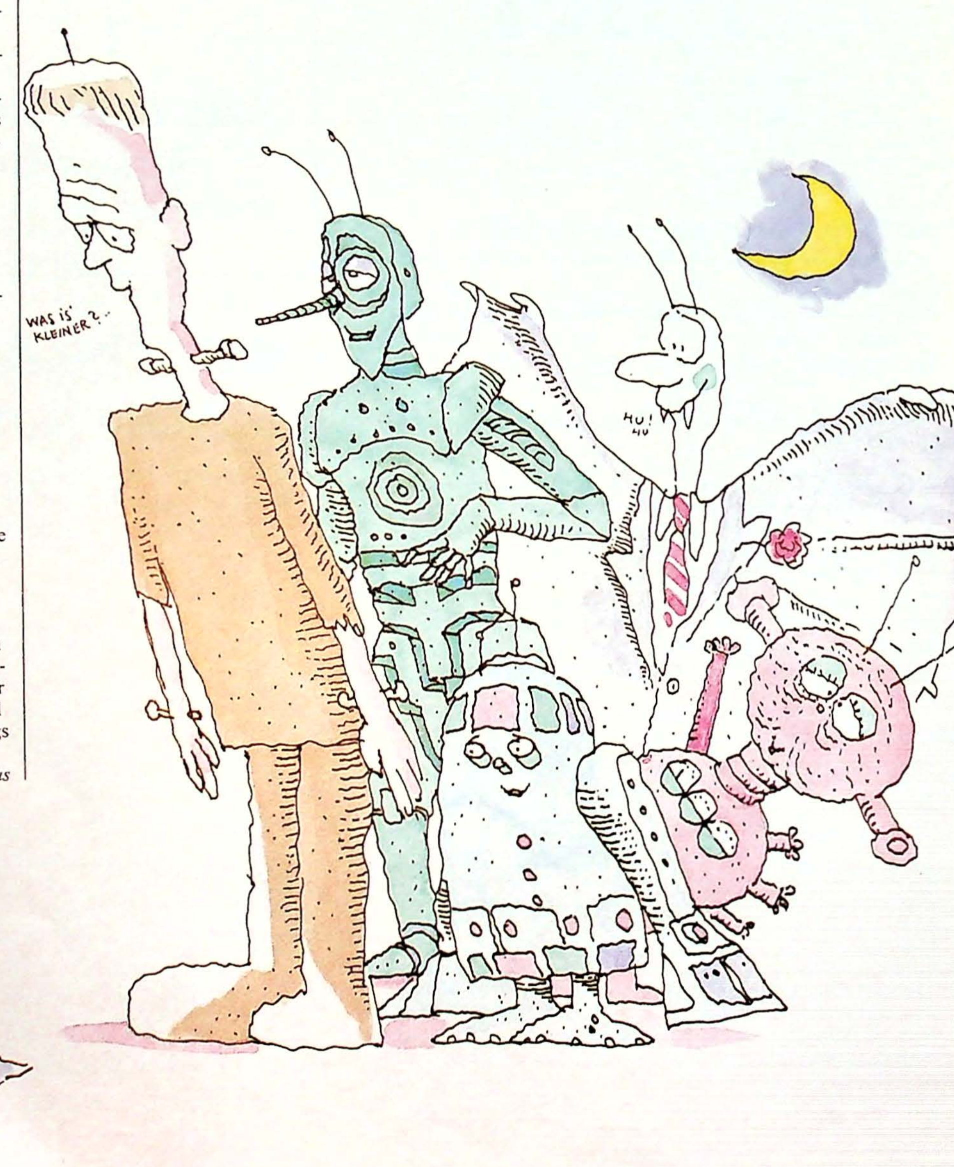
16 verschiedene Bewegungen lassen sich ausführen. Tritte, Hiebe, Sprungstöße, selbst rettende Saltos sind möglich. Besonders beeindruckend der Ushiro-geri, ein Rundumtritt zum Kopf des Gegners.

Da bedarf es schon einiger Übung, um das gesamte Repertoire zu beherrschen und in der Hitze des Kampfes nicht bloß auf gut Glück mit dem Joystick herumzurühren. Auch hängen Wirkung und Bewertung eines Schlages davon ab, mit welcher Präzision er ausgeführt worden ist.

Das Geschehen wird von herausgepreßten Kampfschreien und aufeinanderkrachenden Knochen begleitet. Das unterdrückte Stöhnen nach einem Treffer klingt so erstaunlich echt, daß man mit seinem Kämpfer fast Mitleid bekommen kann.

Doch einen ehrgeizigen Joystick-Karateka sollte das nicht abschrecken können, seinen Weg bis zum 10. Dan zu machen – so wie das Spiel selbst bestimmt auch durch die Hitparaden stürmen wird.

L. U. Dikus



Axis-Spiele

Deutsche Computerspiele müßten für Erfinder und Hersteller ein lukratives Geschäft sein – sofern sich diese Spiele mit ähnlicher US-Software messen könnten.

Mindestens bei den ersten drei Titeln von Axis/Ariolasoft ist dies leider nicht der Fall – sie hinken weit hinter dem heutigen Stand her und bieten viel zu wenig.

Attraktiv in eine Schallplattenhülle verpackt, machen sie zunächst zwar einen recht guten Eindruck. Bei den Informationen und Regeln aber beginnt's bereits zu hapern: Sie sind arg mager – und der Hinweis, daß einige der Programme nur auf den Atari XL-Modellen (nicht aber etwa auf dem alten 800) laufen, ist kaum zu finden.

Richtig genervt wird man ein erstes Mal (und dann wieder bei jedem neuen Laden) durch einen überlangen, witzlosen Vorspann. Später ärgert man sich etwa über unnötige Programmteile, zu träge Responszeiten oder andere Schwerfälligkeiten: ein paar gut gemachte Graphikstücke werden da nur wenig trösten.

Mythos 1 ist ein Abenteuer im Stil der Ultima-Serie – wobei aber diese Nachahmung wesentlich simpler, einfallsloser, schlicht: anödend langweilig ist.

Man hat die Wahl zwischen vier Charakteren, die vier verschiedenen Typen angehören können: mehr als eine Variation wird man aber kaum je kennenlernen wollen.

Mit diesem Helden marschiert man dann durch das recht kleine Reich Vandor: in seinen paar Städten wird man Waffen, Rüstung, Nahrung und nicht ganz zuverlässige Zaubersprüche kaufen, in ihren Tavernen und Orakeln wichtige Informationen holen und sich im Königsschloß auch immer wieder heilen lassen.

All dies kostet allerdings Geld, viel Geld: man muß eine riesige Zahl Monster erlegen, um zu Potte zu kommen. Schon sehr bald ist die Jagd zum Gähnen problemlos – man drückt die A-Taste und wartet ziemlich uninteressiert, bis das Ungeheuer sein Leben ausgehaucht hat.

Originelle, anspruchsvolle oder auch nur unterhaltsame Aufgaben sind keine zu bewältigen: die drei Rätselfragen lassen sich mit den gegebenen Hinweisen mühelos beantworten, und das Minilabyrinth schafft man spätestens im zweiten oder dritten Anlauf.

Das einzige, was man hier braucht, ist eine äußerst strapazierfähige Geduld, um nach einem, zwei Dutzend Stunden immer und immer wieder absolvierter Gleichartigkeiten endlich ans Ziel zu gelangen.

Recht unbefriedigend ist auch *Hotel*, das man zu zweit, dritt und viert, aber nicht etwa allein gegen den Computer spielen kann.

Man beginnt als Besitzer einer 20-Zimmer-Pension und soll sich zum Direktor eines Mehrsternehotels emporarbeiten.

So stattet man sein Räume aus, stellt Personal an, treibt Werbung, setzt sein Angebot an Zimmern und Preisen fest – und wartet auf Gäste. So weit, so gut – und als Spielidee sehr interessant.

Leider aber hat man vor allem anfangs sehr wenig Möglichkeiten zu echten Entscheidungen, und durchwegs bleibt das ganze Geschehen reichlich undurchsichtig.

Einigermaßen klar ist, daß der Computer das Preis-/Leistungsverhältnis bewertet und danach in etwa die Zahl der Gäste unter die Konkurrenten aufteilt. Unklar aber bleibt, wie er etwa bei der Ausstattung die Zahl der Aschenbecher, der Bibeln und des Briefpapiers mit dem TV, der Minibar und dem Zimmertelefon verrechnet. Völlig im dunkeln tappt man über die effektivste Art und Menge der Werbung. Ungewiß ist auch, wieviel Personal man haben muß, denn so viel, wie man realistischer Weise braucht, kann man sich anfangs keinesfalls leisten. Aber Realismus ist hier ohnehin kleingeschrieben – wesentliche Aspekte eines Hotelbetriebs fehlen, während Unwichtigeres eine Rolle zu spielen scheint.

Unbefriedigend ist dann, daß man auf den schwankenden Arbeitsmarkt und die unterschiedlichen Anschaffungspreise nicht zu reagieren vermag, da man jeweils nur kaufen oder verkaufen, anstellen oder entlassen darf.

Weil Hintergrundsinformationen fehlen, kann man sich nicht auf die Zahl der zu erwartenden Gäste einstellen, selbst wenn man nach einiger Zeit wenigstens die gegebenen saisonalen Unterschiede zu erkennen vermag. Wirksame Aktionen scheinen aber so oder so nur beschränkt möglich, und es wird – ohne viel eigenes Verschulden – recht schwer, sich vor Verlusten zu bewahren.

All dies macht, daß man hier eher gespielt wird, als daß man selber spielt: größere Transparenz des Programms sowie mehr und effektivere Möglichkeiten, sich bewußter durch die Fährnisse hindurch zu lavieren, hätten ein großartiges Spiel ergeben: schade um die schöne Idee …

Cromwell-House schließlich ist ein Textabenteuer, das stark an Infocoms *Deadline* erinnert: auch hier ist ein potentieller Mord zu klären – nur daß man dabei anders als bei den Infocom-Programmen lediglich mit Zwei-Wort-Befehlen, zwei Dutzend Verben und etwas über hundert Substantiven auskommen muß.

Neben einigen wenigen halbwegs amüsanten, begegnet man manchen eher ärgerlichen Kommentaren, wird sich aber damit abfinden. Die Zugriffs-, Handlungs- und Untersuchungsmöglichkeiten bleiben durch den geringen Wortschatz recht beschränkt.

Vieles von dem, was in den Texten beschrieben wird, läßt sich nicht untersuchen und bleibt unnütze Staffage, anderes entzieht sich zunächst dem Zugriff, da man mühselig das einzig passende Wort zu finden hat, das der Computer versteht. Anspruchsvollere Probleme ergeben sich aber kaum: fast durchwegs genügt ein simples Untersuchen der greifbaren Gegenstände.

Solch ungefüge, sonst aber einfache Adventures sind eigentlich längst passé – etwas Spaß kann man immerhin dennoch haben. In ein paar Stunden allerdings hat wohl auch der Anfänger ohne viel Mühe schon alle Plätze in und außerhalb des Hauses besichtigt, dort das Wenige getan, das vom Programm her möglich ist und zumindest eine ganze Anzahl Orthographiefehler gefunden: doch das ist ja wohl nicht das Ziel des Abenteuers. Ob man dann allerdings auch wirklich alle Indizien gesammelt und richtig gewertet hat, erweist sich erst nach einem Telephongespräch mit seinem vorgesetzten Inspektor – und vielleicht wird sich dann das Suchen um ein paar weitere Stunden verlängern …

Walter Luc Haas



Spiel Box

Impressum:
SpielBox erscheint in der argo Verlag und Werbe GmbH., Am Michaelshof 8, Postfach 200910, 5300 Bonn 2, Telefon (0228) 82005-0, Telex 885603.
Btx-Leitseiten-Nr. *5011105 ✦

Geschäftsführer: Herbert Sodian

Verantwortlich für den Inhalt: Friedhelm Merz.

Redaktion: Helmut Steuer.
Gesamtgestaltung: Studio Sign, Karl W. Henschel/H. J. Grabow

Grafik: Eckhard Kaiser.

Spielbesprechungen: Walter Luc Haas (Koordination), Helge Andersen, L. U. Dikus, Dr. Synes Ernst, Eberhard von Staden, Knut-Michael Wolf (Besser spielen).

Produktion: Helmut Morell.

Anzeigenleitung: Knut Schumann.
Verantwortlich: Manfred Köhn.
Vertriebs- u. Werbeleitung: Jürgen E. Herms.
Vertrieb: (Grosso- und Bahnhofsbuchhandel): Saarbach, 5000 Köln 1.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos und Zeichnungen wird keine Gewähr übernommen.
Für alle Preisausschreiben und Wettbewerbe in der *SpielBox* wird der Rechtsweg ausgeschlossen.

Erscheinungsweise: Zweimonatlich.
Bezugspreise: Einzelheft DM 7,–; im Jahresabonnement Inland DM 33,60 (sechs Hefte) einschl. 7% MWSt. und Zustellgebühren; Ausland DM 31,40 zuzüglich Porto DM 9,–, Luftpostgebühr wird gesondert berechnet; Abbestellungen müssen 6 Wochen vor Ablauf des berechneten Bezugszeitraumes erfolgen.
Anzeigenpreisliste: Nr. 3 vom 1. 1.1985.
Satz: Schäper GmbH, Bonn.
Druck: Wullenwever-Druck Heine KG, Lübeck.

Druckauflage Heft 6/1985: 40000.
ISSN 0721-6777
Vkz Z 1356 f

Die nächste SpielBox erscheint am 1. Februar 1986

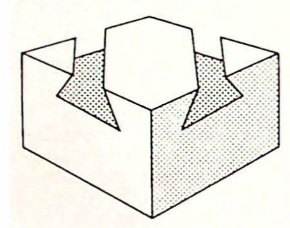
Macht, sacht, Pacht
Base, Gase, Hase, Nase, Oase, Vase

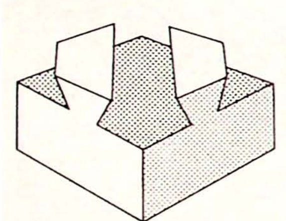
Solitär
1. E3 - E1
2. E5 - E3
3. B4 - D4
4. C2 - C4 - E4 - E2
5. C5 - E5 - G5 - G3 - E3 - C3 - A3 - A5 - C5 - C7 - E7 - E5
6. E1 - E3
7. D1 - D3 - F3 - F5 - D5
8. D6 - D4

Gehirnwirbler
Die Zeit zwischen den Schlägen summiert sich. Bei 6 Uhr sind es 5 Zwischenräume, bei 12 Uhr 11. Also 1 Minute und 6 Sekunden.

Schiebefußball
(u = unten, o = oben, l = links, r = rechts, ohne Angabe = das Teil wird maximal verschoben)
6 u l, 7, 10, 9, 8, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 7, 6 nur o, 5, 4,, 9, 8 r u, 5 u r, 4, 2, 1, 6, 5, 8, 10 l o, 9, 2, 4, 1, 6, 5, 8, 1, 2, 4, 9, 7, 3, 8, 5, 6, 2, 4, 9, 10 u, 1, 6 u r, 2, 4, 1, 6 ganz u, 5 + 8 neben 2, 3, 7, 10, 6, 1, 4, 2, 8 l, 5 l, 3, 7, 1, 5, 8, 2, 4, 5 l o, 9, 6, 10, 1, 8, 5, 9, 10 o l, 1 l und Tor

Eins oder Zwei



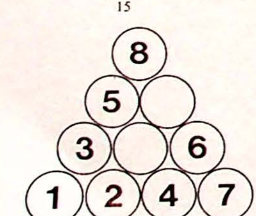


Kryptogramm mal anders

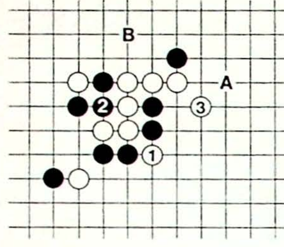
775 · 33
2325
2325
25575

674 · 36
4044
2022
24264

Münzen
Sorte 1 2 3 = 9
Sorte 1 4 5 = 3
Sorte 2 5 6 = 2
Sorte 1 7 8 = 1
15



Fünf in einer Reihe
Durch 3 droht Weiß A und B, zwei den Sieg bringende 4–3 Gabeln, die nicht beide von Schwarz blockiert werden können.



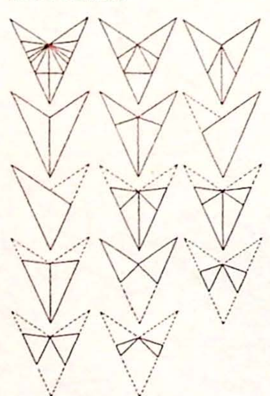
Sphinx
Hase und Igel
Die kürzeste Zugfolge umfaßt (vermutlich) 20 Züge, einschl. der drei Züge zum Fressen der Salate. Die Zugfolge ist im folgenden so angegeben (Zug-Nr., Felder, Karottenveränderung, Karotten): 1., + 3,–6, 62. 2., + 4,–10, 52. 3.,Salat, + 10, 62. 4., + 5,–15, 47. 5., + 4,–10, 37. 6., + 6, + 10–21, 26. 7., Salat, + 10, 36. 8., + 5,–15, 21. 9., + 5,–15, 6. 10., + 4, + 10–10, 6. 11., –6, + 60, 66. 12., + 6,–21, 45. 13., + 6,–21, 24. 14.,Salat, + 10, 34. 15., + 6,–21, 13. 16.,–5, + 10 + 50, 73. 17., + 6,–21, 52. 18., + 5,–15, 37. 19., + 5,–15, 22. 20., + 5,–15, 7.

Läßt man einen „Überziehungskredit" zu, so werden die ersten beiden Züge zu einem Sprung zusammengefaßt, danach geht es weiter wie oben. Im 16. Zug (vorher 17.) wird nur fünf statt sechs Felder weit gezogen, der nachfolgende Schritt wird dafür um ein Feld verlängert.

Spiegelkabinett
Da sich kein weiterer Gegenstand im Raum befindet, insbesondere keiner, der Licht gibt, sieht man überhaupt nichts.

Trivia
1. Andy Warhol. 2. Den ersten Computer der Welt. 3. In der „Schachnovelle". 4. Wasserski. 5. Sattler. 6. 1910 im „Casino de Paris" von einer Studentin namens Mona. 7. In Irland. 8. Für African Queen. 9. Harnstoff. 10. Julian Lennon. 11. Mit Rehhaaren. 12. KGB. 13. Der eine hat 7, der andere 5, zusammen sind es 12. 14. Rangun.

Wie viele Dreiecke?



Die Gesamtzahl der Dreiecke ist 50.

Twixt
Die Antwort ist dreimal *nein!* Gegen 1. F7 gewinnt Schwarz in allen drei Aufgaben!

Aufgabe 1
Drei Lösungen:
1. F7, 2. F8! (bedrängen), 3. D8–, 4. H9– (und danach entweder F10–– oder E10––);
oder
1. F7, 2. F6! (überspringen), 3. G5–, 4. E8– (und danach entweder G7– oder E4–);
oder
1. F7, 2. D6! (vorbeiziehen), 3. E4, 4. C4– (und erreicht B2).

Aufgabe 2
Drei Lösungen:
1. F7, 2. F8! (bedrängen), 3. D8–, 4. H7–– (und danach entweder G9–– oder (E9–F11)E10––);
oder
1. F7, 2. E8, 3. F8–!, 4. D7–, 5. D6–, 6. G7–!, 7. D10, 8. (D7–E9)C9! (und danach entweder B11– oder E10––);
oder
1. F7, 2. D6! (vorbeiziehen), 3. C6, 4. G8–!, 5. H8––, 6. F5–! (Und danach entweder E7–– oder C8––).

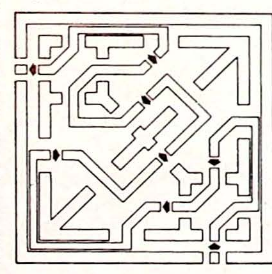
Aufgabe 3
Eine Lösung:
1. F7, 2. D6! (vorbeiziehen), 3. C10!, 4. C7!! (wenn jetzt 5. D8––, 6. B9––, 7. C6–, 8. B5––!)

Mühle

	Weiß	Schwarz
1.	17–18	16–17!
2.	14–13/x? Welchen Stein Weiß auch schlägt, er verliert.	
2a.	/x 21	15–14 blockiert die weiße Mühle, dann macht sich Stein 11 auf den Weg zur Zwickmühle 20–21
2b.	/x 23	15–14/x5 Zwickmühle 5–6

	Weiß	Schwarz
1.	12–7	23–20
2.	22–23	11–19/x?
	Für Schwarz hat es keinen Sinn, einen der Steine 1, 4, 23 oder 24 zu schlagen, da Weiß mit dem nächsten Zug aus diesen Steinen eine offene Mühle bauen kann.	
		Also /x 14
3.	10–22/x6!	19–11
4.	22–10	11–9/x5
5.	7–12!	15–14
6.	10–11 Weiß erreicht eine Zwickmühle und gewinnt.	

Labyrinthisches Problem



Lösungen und Gewinner unserer Preisrätsel in Heft 5/85

Titelseite
Sechs Marken zeigen Leichtathletik-Motive. Die *Gewichtheber*-Marke fällt also „durchs Sieb".
Oder:
Die Marke mit den *Sprintern* fällt „durchs Sieb", weil bei ihr – im Gegensatz zu den sechs anderen – kein Gerät im Spiel ist.
Je ein wertvolles Go-Spiel haben gewonnen:

Helmut Reznicek
Mepdalmenstr. 6/19
A-1060 Wien

Heike Grunwald
Borstels Ende 7
2000 Hamburg 65

Herbert Stumpe
Franz-Marc-Str. 32
8113 Ried

Katapult
Griff E schleudert Ball Nr. 4 weg.
Je ein Paket mit Spielebüchern haben gewonnen:

Juliane Hölsken
Kopernikusstr. 54
4000 Düsseldorf 1

Ingeborg Maack
Saarlandstr. 23
2000 Hamburg 60

Andreas Eder
Waldfriedhofstr. 7
8000 München 70

Vertauscht
Drei Lösungen waren möglich:
2 und 9
3 und 11
2 und 10
Je ein Exemplar des „Großen Buchs der Brettspiele" haben gewonnen:

Eberhard Jost
Scharfensteinpfad 16
5307 Wachtberg-Villip

Werner Riemke
Wacholderweg 43
2359 Henstedt-Ulzburg 3

Renate Schumacher
Freiheitsstr. 9
5270 Gummersbach

Mühle

	Weiß	*Schwarz*
1.	19–20	18–17 nach diesem Schlüsselzug von Weiß gibt es verschiedene Wege zum Sieg
	zum Beispiel:	
2.	15–14	beliebig, aber vernünftig
3.	7–8	dito
4.	8–9	Mühle auf 9–13–18 oder 17–20–23

Je ein Exemplar des Bandes „Mensch, spiele mich!" haben gewonnen:

Hildegard und Peter Kuhn
Friedrich-Ebert-Str. 49
6457 Maintal 1

Rudi Meitz
Bachstr. 12
3550 Marburg/Ginseldorf

Elisabeth Schulz
Angoulêmeplatz 1 A
3200 Hildesheim

Twixt *(zu Heft 5/85)*
Lösung und Gewinner werden wir im nächsten Heft veröffentlichen.

L Ö S U N G E N

Einzelwertungen unserer Spielbesprechungen

	Verpackung					Regeln					Material					Originalität					Spielreiz					Kaufempf.				
	Andersen	Ernst	Haas	L. U. Dikus	von Staden	Andersen	Ernst	Haas	L. U. Dikus	von Staden	Andersen	Ernst	Haas	L. U. Dikus	von Staden	Andersen	Ernst	Haas	L. U. Dikus	von Staden	Andersen	Ernst	Haas	L. U. Dikus	von Staden	Andersen	Ernst	Haas	L. U. Dikus	von Staden
Adventuria	4	5	4	4	4	3	4	3	4	3	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Drei Magier	6	5	6	6	6	5	5	4	5	4	6	6	6	6	6	6	6	5	6	4	6	5	5	5	4	6	5	5	6	4
Jago	5	4	4	5	5	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Mankomania	4	4	5	5	5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	2	2	1	2	4	2	3	3	3	4	2	3	3	3
Vermögensbildung	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4

Go

Buchstabenlösung:

Problem 1: b oder c
Problem 2: c

Je ein Exemplar des „Großes Buchs der Brettspiele" haben gewonnen:

Arne Sturtz
Claudiusring 14a
2400 Lübeck 1

Henry Springer
Nußbergstr. 21
3300 Braunschweig

Hilde Ott
Sylvesterallee 1
2000 Hamburg 54

Twixt (zu Heft 4/85)

1. J9–!, 2. H11–, 3. H8–!, 4. G9––, 5. H6–!! Weiß droht entweder E3–– oder (E7–D9) F7––; und wenn Schwarz 6. (J6–H7–G9) I7––! spielt, antwortet Weiß, 7. F9––!!. (Darum waren die zwei ersten weiße Züge nötig.)

Je eine wertvolle Schach/Backgammon-Kassette haben gewonnen:

H. D. Poth, Grüner Weg 35
6100 Darmstadt

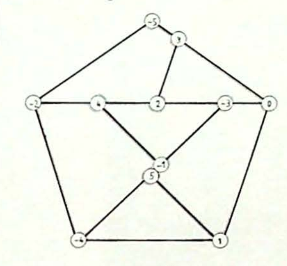
Manfred Heidrich, Niendorfstr. 6
8520 Erlangen

Anna Lange, Azaleenstr. 4
8000 München

Lösungen und Gewinner unserer Preisrätsel in der Urlaubsbeilage (Heft 3/85)

SpielBox-Magie

Allen „SpielBox-Magie"rn müssen wir ein Geständnis machen und Abbitte tun, denn wir wußten, daß genau 20 Lösungen mit Zahlen aus dem Bereich von 0 bis 11 existieren, aber wir wollten wissen, wie dieser Rätseltyp ankommt. Man möge uns diesen kleinen Trick verzeihen, und wir hoffen, daß unser Geständnis das Vergnügen, das Sie bei der Lösung hatten, nicht schmälert.
Wir waren positiv überrascht über die Menge und Ausführlichkeit vieler Zuschriften. (Herzlichen Dank allen Einsendern!) Einige erreichten da zehn und mehr Seiten, wobei eventuell mitgesandte Computerprogramme und -listen, die für uns durchaus von Interesse sind, noch gar nicht gezählt sind. Obwohl wir hauptsächlich eine Zeitschrift für Brettspieler und Denksportler sind, muß man auch die Möglichkeit berücksichtigen, manche Lösung per Maschine zu finden und hat die Leistung der Programmentwickler zu würdigen. Für unsere Rätsel (insbesondere die Preisrätsel) werden wir aber versuchen, daß die Computerbesitzer, -programmierer und -freaks keine Vorteile beim Lösen der Aufgaben haben.
Bei den vielen korrekten Einsendungen ist es natürlich schwer, einen Preisträger für den Sonderpreis (Das Buch „Mensch, spiele mich!") festzulegen. Der Zuschlag fiel schließlich auf eine in mancherlei Hinsicht außergewöhnliche Einsendung, und zwar die von
Johannes Richter, Jahnstr. 10,
5902 Netphen 1.
Von ihm stammt (bis auf eine kleine Modifikation) auch eine „Lösung", die elf aufeinanderfolgende Zahlen verwendet, wenn auch nicht aus dem Bereich von 0 bis 14. Siehe Abbildung!

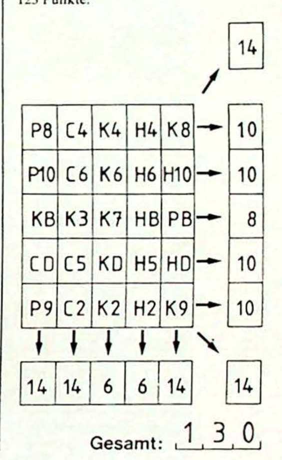


Kreuz und quer durch Europa

Sieger mit 253 Punkten in der abgebildeten Lösung ist
Matthias Storb, Lessingstr. 1,
4056 Schwalmtal
Die zwei weiteren Preisträger mit je 251 Punkten sind
Heinz Ramm, Haldem Nr. 220,
4995 Stemwede 2,
Walter Müller, Stadtring 3,
4460 Nordhorn.
Alle drei erhalten je ein Paket mit Spiele-Büchern.
Die anderen Einsender erreichten „nur" 250 Punkte oder weniger.

Poker-Patience

Sieger mit 130 Punkten (siehe Abb.):
Wilfried Kiemann, Forster Str. 56,
1000 Berlin 36.
Sein Gewinn: 150 Mark.
Die beiden nächsten Verfolger erreichten 123 Punkte.



KIPP. SNAP.
PIN. LIFT.
KLICK.STICS.

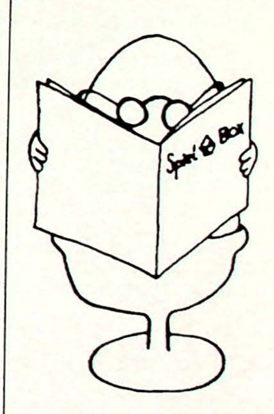


Die Spiele, die das Gedächtnis üben.

KD-Spiele.
Dieselstr. 22, 8011 Kirchheim/München.
Tel. 089/903 85 64



Geschenktip



Schenken Sie Freude mit einem Geschenk-Abonnement der SpielBox

Bestellkarte Seite 57

Endspiel

Die dritten *Deutschen Spielertage* in Essen, die mit 36000 Besuchern und 152 akkreditierten Journalisten ein neues Rekordergebnis verzeichneten, haben ein Ausmaß an Nacharbeit für die *SpielBox*-Mannschaft mit sich gebracht, das aus den Vorjahren unbekannt war. Da sind z. B. täglich Journalisten und Redaktionen zu betreuen, die zu Weihnachten Beiträge über Spiele veröffentlichen wollen, in der Regel aber kaum Kenntnisse besitzen. Typischer Anruf: „Hier ist die Bella-Redaktion. Nennen Sie uns bitte zehn empfehlenswerte Spiele. Wir denken an Spiele allein, Spiele für Kinder, in der Familie, nur für Erwachsene. Was gibt es denn da so?" Das Telefonat dauerte ziemlich lange und war ziemlich anstrengend.

*

Da melden sich aber auch jene, die auf einen erfolgreichen Zug noch schnell aufsteigen und möglichst in der übernächsten Woche Spielertage in Pusemuckel oder Kleinklekkersdorf durchführen wollen. Denn überall gibt es Stadthallen und Gemeindezentren, die nach Auslastung schreien. Hier muß die Spreu vom Weizen geschieden und geduldige Aufklärungsarbeit geleistet werden. Jeder der Briefschreiber oder Anrufer unterschätzt die organisatorische Vorarbeit einer solchen Veranstaltung. Jeder muß darauf hingewiesen werden, daß die Bezeichnung „Spielertage" nicht beliebig zur Verfügung steht, sondern eine bestimmte Konzeption beinhaltet, die wiederum geistiges Eigentum und entsprechend geschützt ist. Jeder versteht unter dem Begriff „Spiele" fast regelmäßig Kinderspielzeug und reagiert fast ungläubig auf die korrigierenden Informationen. Jeder dieser Kontakte zeigt aber auch, daß ein breites Interesse an Spielen besteht, das von den bislang üblichen Aktivitäten der Spielehersteller und des Handels nicht befriedigt wird.

*

Am liebsten sind der *SpielBox*-Crew die Kritiker, die sich in z.T. seitenlangen Briefen für die *Deutschen Spielertage* bedanken, sich zugleich aber auch über den Umzug in die Hallen der Messe Essen beschweren. In ihrer Kritik stecken unzählige hervorragende Anregungen, die mit Sicherheit im nächsten Jahr berücksichtigt werden. Sie betreffen den Lärmschutz, die Beleuchtung, den Aufbau der Spielstände, die Gestaltung der Spielflächen, den Ablauf des Programms und viele, ja unzählige Details, die hier gar nicht aufgeführt werden können. Fest steht aber schon jetzt: Das Heimweh nach der Gemütlichkeit und dem Charme der Essener Volkshochschule, das auch der *SpielBox*-Mannschaft eigen ist, führt nicht zurück in diese Schule. Das will auch keiner der Kritiker. Es führt vielmehr zu einer veränderten Planung für 1986 nach dem Grundsatz: Eine Veranstaltung ist nie gut, sie wird nur immer besser.

*

Und nun noch dieses: Alfred Lumpe, Autor des Spieles *Eroticon* (siehe *Endspiel* in der





letzten Ausgabe) legt Wert auf die Gegendarstellung, daß er weder eine Besprechung des Spieles in der *SpielBox* noch eine Teilnahme an den *Deutschen Spielertagen* gewünscht habe. Zitat: „Ich informiere die Presse zwar gelegentlich, aber zu bitten habe ich um nichts . . . Wahr ist vielmehr, daß der *SpielBox*-Mitarbeiter Walter Luc Haas mich telefonisch bat, ihm für eine Besprechung ein Spiel zu überlassen."

*

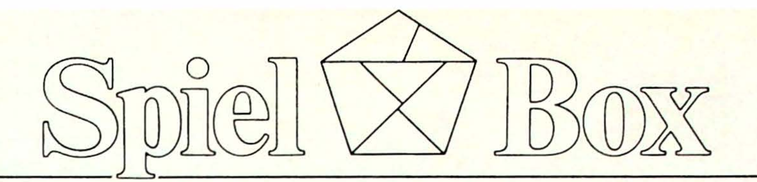
Kaum waren die bundesweiten Spielertage in Essen vorüber, erreichten die Vorarbeiten für die ersten regionalen, die *Niedersächsischen Spielertage* am 9. und 10. November in Braunschweig ihre letzte entscheidende Phase. Sie wurden auf Anhieb ein voller Erfolg: 32 Aussteller präsentierten einem tausendfachen Besucherpublikum ihre Spiele nach dem bewährten Konzept der Spielertage in der Essener Volkshochschule, diesmal aber im Freizeit- und Bildungszentrum am Bürgerpark von Braunschweig; mit Dave Watts, Reinhold Wittig, Johann Rüttinger, Bernd Brunnhofer, Dieter Drkosch, Istvan von Csonth, Alfred Schnitger und Sepp Edelbert Wiedmann war eine große Anzahl prominenter Spieleautoren in die Stadt Heinrichs des Löwen gekommen; eingeleitet wurden die *Niedersächsischen Spielertage* durch ein stadtweites Braunschweiger Puzzleturnier, das in sieben Zweigstellen der Öffentlichen Bibliothek durchgeführt worden war und am 10. November auf den Spielertagen sein Finale erlebte; die *Braunschweiger Schachfreunde* demonstrierten ihr Spiel mit und ohne Computer; Alfred Schnitger unterzog sich zweimal einem anstrengenden *Libero*-Turnier; fünf Spielkurse unterrichteten über die verschiedenen Spiele und Spielsysteme. Wegen der drangvollen Enge in diesem Jahr finden die zweiten *Niedersächsischen Spielertage* vom 28. bis 30. November 1986 in der Braunschweiger Stadthalle statt.

*

Die Teilnahmezahlen an der *SpielBox*-Leseraktion „Das beliebteste Spiel '85" werden diesmal wohl im Vergleich zu den Vorjahren neue Rekordmarken brechen. Exakte Zahlen können allerdings in diesem Heft noch nicht mitgeteilt werden, da noch Karten eintrafen, als diese Ausgabe bereits gedruckt wurde. Die Siegerspiele werden in Heft 1/86 vorgestellt.

*

Wir wünschen allen unseren Freunden, Lesern, Anzeigenkunden, kurz: der gesamten *Spiel-Box*-Gemeinde ein frohes Weihnachtsfest und ein glückliches Neues Jahr 1986.



Kommen Sie zu uns

Es gibt nur eine Spiele-Zeitschrift im deutschsprachigen Raum. Eben die SpielBox. Der Erfolg gibt uns bei unserem Experiment recht. Denn auch bei uns wissen viele, daß spielen eigene Aktivität ist. Ganz direkte Kommunikation. Eben Freizeit alternativ. Und damit Ausdruck eigener Freiheit. Auch Sie sollten dabei sein. Werden Sie also selbst aktiv.

In jeder Ausgabe finden Sie:

- Besser spielen mit Vorschlägen und Varianten
- Aktuelles vom Spielmarkt. Kritiken. Besprechungen
- Bücher zum Spielen.
- Rätsel und Aufgaben.

Beispiele für unsere Schwerpunkte:

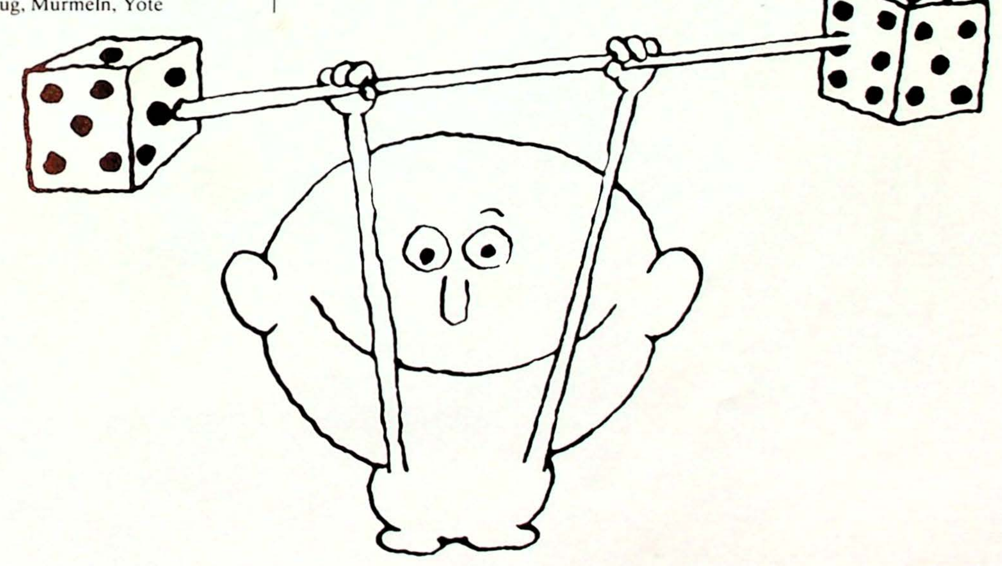
- Spielkarten können mehr als bloß Skatspielen
- Telespiele: Paß auf der Drache kommt!
- Karnöffel — Das Spiel der Landsknechte
- Spiele für Sommer und Sonne: Drachenflug, Murmeln, Yoté
- Starweb: Ein Computer träumt galaktisch
- Kennen Sie das älteste deutsche Kartenspiel? Wir stellen es vor
- Malefiz: Die spannende Story eines Millionenhits
- Wir empfehlen gute Kinderspiele
- Videospiele: Wir trennen für Sie die Spreu vom Weizen
- Leseraktionen: Das beste Spiel — von Ihnen gewählt
- „Diplomacy" als Postspiel: So macht das Lügen noch mehr Spaß
- Computer: Wir empfehlen Modelle für Einsteiger
- 3-D-Puzzles: Neue Knüller für Tüftel-Fans
- Sword Quest: Das wahnsinnige Videospiel
- Geschenktips von SpielBox-Experten
- Monopoly: Die sagenhafte Geschichte des erfolgreichsten Spiels
- DDR: Auch die Genossen spielen gern
- Fantasy- und Rollenspiele: Der Drache spricht jetzt deutsch

und jedesmal ein Spiel zum 'rausnehmen. Exclusiv.

Soweit einige wenige Beispiele für Themen der bisher erschienenen 11 Hefte. Die vorliegende Ausgabe ist ein neues Beispiel für unser Programm. Bestellen Sie jetzt. Oder verschenken Sie SpielBox an Ihre Freunde.

Benutzen Sie unsere Postkarte auf den Seiten 57/58.

Weitere Informationen bei:
SpielBox, Am Michaelshof 8–10,
5300 Bonn 2



Endspiel

Die dritten *Deutschen Spielertage* in Essen, die mit 36000 Besuchern und 152 akkreditierten Journalisten ein neues Rekordergebnis verzeichneten, haben ein Ausmaß an Nacharbeit für die *SpielBox*-Mannschaft mit sich gebracht, das aus den Vorjahren unbekannt war. Da sind z. B. täglich Journalisten und Redaktionen zu betreuen, die zu Weihnachten Beiträge über Spiele veröffentlichen wollen, in der Regel aber kaum Kenntnisse besitzen. Typischer Anruf: „Hier ist die Bella-Redaktion. Nennen Sie uns bitte zehn empfehlenswerte Spiele. Wir denken an Spiele allein, Spiele für Kinder, in der Familie, nur für Erwachsene. Was gibt es denn da so?" Das Telefonat dauerte ziemlich lange und war ziemlich anstrengend.

*

Da melden sich aber auch jene, die auf einen erfolgreichen Zug noch schnell aufsteigen und möglichst in der übernächsten Woche Spielertage in Pusemuckel oder Kleinklekkersdorf durchführen wollen. Denn überall gibt es Stadthallen und Gemeindezentren, die nach Auslastung schreien. Hier muß die Spreu vom Weizen geschieden und geduldige Aufklärungsarbeit geleistet werden. Jeder der Briefschreiber oder Anrufer unterschätzt die organisatorische Vorarbeit einer solchen Veranstaltung. Jeder muß darauf hingewiesen werden, daß die Bezeichnung „Spielertage" nicht beliebig zur Verfügung steht, sondern eine bestimmte Konzeption beinhaltet, die wiederum geistiges Eigentum und entsprechend geschützt ist. Jeder versteht unter dem Begriff „Spiele" fast regelmäßig Kinderspielzeug und reagiert fast ungläubig auf die korrigierenden Informationen. Jeder dieser Kontakte zeigt aber auch, daß ein breites Interesse an Spielen besteht, das von den bislang üblichen Aktivitäten der Spielehersteller und des Handels nicht befriedigt wird.

*

Am liebsten sind der *SpielBox*-Crew die Kritiker, die sich in z.T. seitenlangen Briefen für die *Deutschen Spielertage* bedanken, sich zugleich aber auch über den Umzug in die Hallen der Messe Essen beschweren. In ihrer Kritik stecken unzählige hervorragende Anregungen, die mit Sicherheit im nächsten Jahr berücksichtigt werden. Sie betreffen den Lärmschutz, die Beleuchtung, den Aufbau der Spielstände, die Gestaltung der Spielflächen, den Ablauf des Programms und viele, ja unzählige Details, die hier gar nicht aufgeführt werden können. Fest steht aber schon jetzt: Das Heimweh nach der Gemütlichkeit und dem Charme der Essener Volkshochschule, das auch der *SpielBox*-Mannschaft eigen ist, führt nicht zurück in diese Schule. Das will auch keiner der Kritiker. Es führt vielmehr zu einer veränderten Planung für 1986 nach dem Grundsatz: Eine Veranstaltung ist nie gut, sie wird nur immer besser.

*

Und nun noch dieses: Alfred Lumpe, Autor des Spieles *Eroticon* (siehe *Endspiel* in der letzten Ausgabe) legt Wert auf die Gegendarstellung, daß er weder eine Besprechung des Spieles in der *SpielBox* noch eine Teilnahme an den *Deutschen Spielertagen* gewünscht habe. Zitat: „Ich informiere die Presse zwar gelegentlich, aber zu bitten habe ich um nichts . . . Wahr ist vielmehr, daß der *SpielBox*-Mitarbeiter Walter Luc Haas mich telefonisch bat, ihm für eine Besprechung ein Spiel zu überlassen."

*

Kaum waren die bundesweiten Spielertage in Essen vorüber, erreichten die Vorarbeiten für die ersten regionalen, die *Niedersächsischen Spielertage* am 9. und 10. November in Braunschweig ihre letzte entscheidende Phase. Sie wurden auf Anhieb ein voller Erfolg: 32 Aussteller präsentierten einem tausendfachen Besucherpublikum ihre Spiele nach dem bewährten Konzept der Spielertage in der Essener Volkshochschule, diesmal aber im Freizeit- und Bildungszentrum am Bürgerpark von Braunschweig; mit Dave Watts, Reinhold Wittig, Johann Rüttinger, Bernd Brunnhofer, Dieter Drkosch, Istvan von Csonth, Alfred Schnitger und Sepp Edelbert Wiedmann war eine große Anzahl prominenter Spieleautoren in die Stadt Heinrichs des Löwen gekommen; eingeleitet wurden die *Niedersächsischen Spielertage* durch ein stadtweites Braunschweiger Puzzleturnier, das in sieben Zweigstellen der Öffentlichen Bibliothek durchgeführt worden war und am 10. November auf den Spielertagen sein Finale erlebte; die *Braunschweiger Schachfreunde* demonstrierten ihr Spiel mit und ohne Computer; Alfred Schnitger unterzog sich zweimal einem anstrengenden *Libero*-Turnier; fünf Spielkurse unterrichteten über die verschiedenen Spiele und Spielsysteme. Wegen der drangvollen Enge in diesem Jahr finden die zweiten *Niedersächsischen Spielertage* vom 28. bis 30. November 1986 in der Braunschweiger Stadthalle statt.

*

Die Teilnahmezahlen an der *SpielBox*-Leseraktion „Das beliebteste Spiel '85" werden diesmal wohl im Vergleich zu den Vorjahren neue Rekordmarken brechen. Exakte Zahlen können allerdings in diesem Heft noch nicht mitgeteilt werden, da noch Karten eintrafen, als diese Ausgabe bereits gedruckt wurde. Die Siegerspiele werden in Heft 1/86 vorgestellt.

*

Wir wünschen allen unseren Freunden, Lesern, Anzeigenkunden, kurz: der gesamten *Spiel-Box*-Gemeinde ein frohes Weihnachtsfest und ein glückliches Neues Jahr 1986.



Spielideen

Humboldt-Taschenbücher: Spiele · Rätsel · Tests

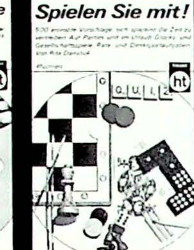
1x1 der Kartenspiele



ht 199/DM 6,80

Regeln und Spieltechnik für die bekanntesten Kartenspiele. Vom Skat über Patiencen bis zum Glücksspiel und zur Kartenzauberei.

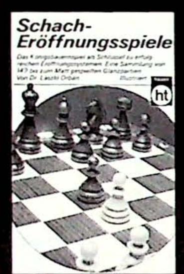
Spielen Sie mit!



ht 190/DM 6,80

Glücks- und Gesellschaftsspiele, Rate- und Denksportaufgaben. 500 erprobte Vorschläge, sich spielend die Zeit zu vertreiben.

Schach-Eröffnungsspiele



ht 386/DM 7,80

Das Königsbauernspiel als Schlüssel zu erfolgreichen Eröffnungssystemen. Eine Sammlung von 148 bis zum Matt gespielten Glanzpartien.

Rätsel - leicht gelöst



ht 263/DM 9,80

Das moderne Rätsellexikon von A-Z. 25000 Wörter und Begriffe, nach denen in Rätseln aller Art immer wieder gefragt wird.

Teste Deine Intelligenz



ht 225/DM 6,80

Ein wissenschaftlich hieb- und stichfester Weg zur Feststellung des Intelligenzquotienten (=IQ).

Das große Humboldt-Quizbuch



ht 902/DM 5,– Sonderausgabe

Über 4400 unterhaltsame Fragen und Antworten aus vielen Wissensgebieten für Denksportler.

Kostenlos! Das neue Verlagsverzeichnis mit über 280 Titeln aus den Themengruppen Freizeit, Ratgeber, Kochen, Sport, Sprachen und Information. Überall, wo es Bücher gibt!



Humboldt Taschenbuchverlag München

Spiel Box

Kommen Sie zu uns

Es gibt nur eine Spiele-Zeitschrift im deutschsprachigen Raum. Eben die SpielBox. Der Erfolg gibt uns bei unserem Experiment recht. Denn auch bei uns wissen viele, daß spielen eigene Aktivität ist. Ganz direkte Kommunikation. Eben Freizeit alternativ. Und damit Ausdruck eigener Freiheit. Auch Sie sollten dabei sein. Werden Sie also selbst aktiv.

In jeder Ausgabe finden Sie:

- Besser spielen mit Vorschlägen und Varianten
- Aktuelles vom Spielmarkt. Kritiken. Besprechungen
- Bücher zum Spielen.
- Rätsel und Aufgaben.

Beispiele für unsere Schwerpunkte:

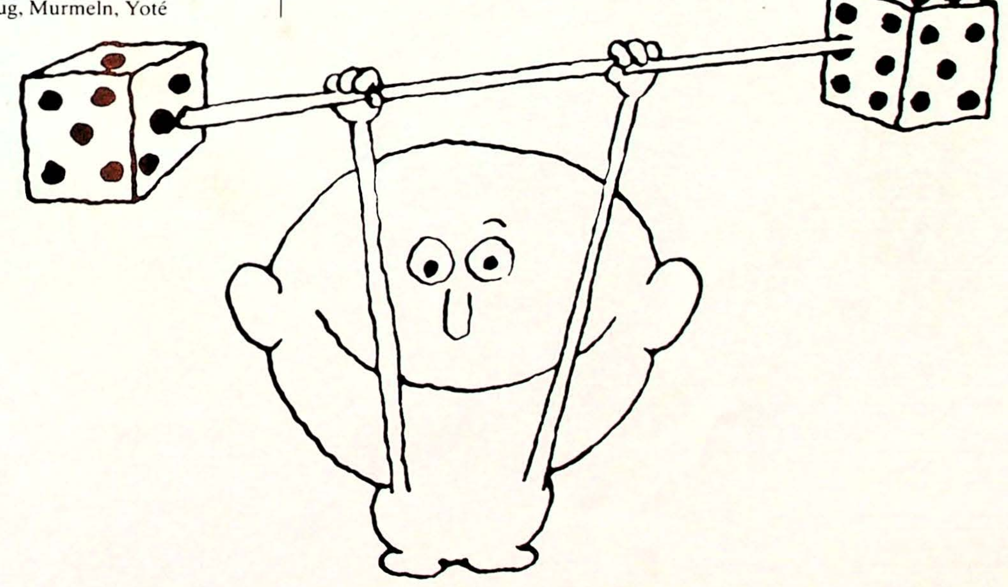
- Spielkarten können mehr als bloß Skatspielen
- Telespiele: Paß auf der Drache kommt!
- Karnöffel — Das Spiel der Landsknechte
- Spiele für Sommer und Sonne: Drachenflug, Murmeln, Yoté
- Starweb: Ein Computer träumt galaktisch
- Kennen Sie das älteste deutsche Kartenspiel? Wir stellen es vor
- Malefiz: Die spannende Story eines Millionenhits
- Wir empfehlen gute Kinderspiele
- Videospiele: Wir trennen für Sie die Spreu vom Weizen
- Leseraktionen: Das beste Spiel — von Ihnen gewählt
- „Diplomacy" als Postspiel: So macht das Lügen noch mehr Spaß
- Computer: Wir empfehlen Modelle für Einsteiger
- 3-D-Puzzles: Neue Knüller für Tüftel-Fans
- Sword Quest: Das wahnsinnige Videospiel
- Geschenktips von SpielBox-Experten
- Monopoly: Die sagenhafte Geschichte des erfolgreichsten Spiels
- DDR: Auch die Genossen spielen gern
- Fantasy- und Rollenspiele: Der Drache spricht jetzt deutsch

und jedesmal ein Spiel zum 'rausnehmen. Exclusiv.

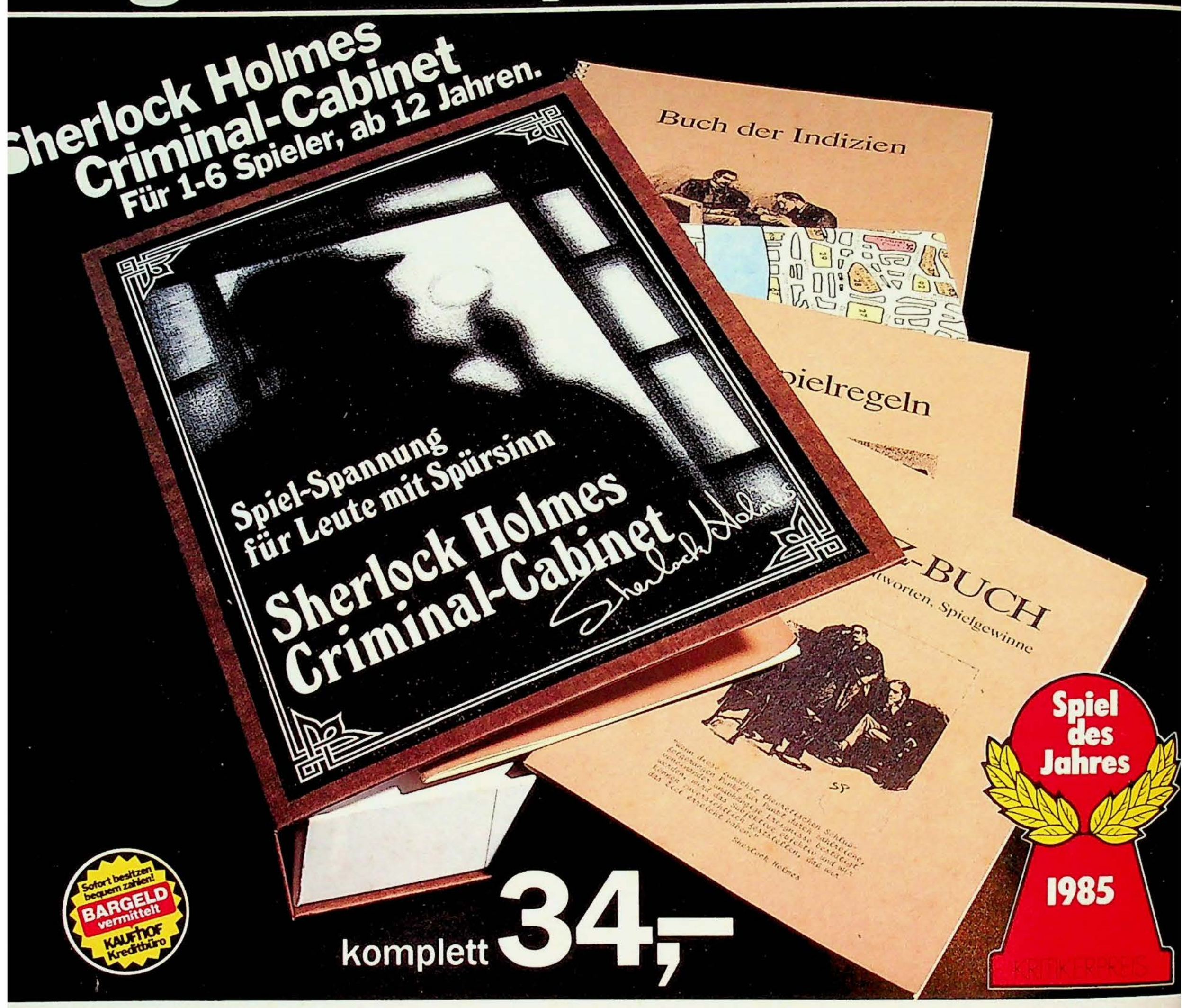
Soweit einige wenige Beispiele für Themen der bisher erschienenen 11 Hefte. Die vorliegende Ausgabe ist ein neues Beispiel für unser Programm. Bestellen Sie jetzt. Oder verschenken Sie SpielBox an Ihre Freunde.

Benutzen Sie unsere Postkarte auf den Seiten 57/58.

Weitere Informationen bei:
SpielBox, Am Michaelshof 8–10, 5300 Bonn 2



Der KAUFhOF begeistert Spieler-Naturen!



Für Sherlock Holmes- und Krimi-Fans, Denksport- und Rätselfreunde. Für alle, die Spaß an Gesellschaftsspielen haben.

Buch der Kriminalfälle
10 Kriminalfälle und deren Lösungen.

Londoner Adreßbuch
Adressen von über 2.000 Personen und Plätzen, die in den Fällen vorkommen. Alphabetisch geordnet.

Londoner Stadtplan
Aus der viktorianischen Zeit. Vermittelt einen optischen Eindruck über die verschiedenen Gegenden, die für die einzelnen Fälle wichtig sind.

Buch der Indizien
Eine Auflistung der Ermittlungsorte, wo man für den Fall wichtige Indizien sammeln kann.

Zeitungs-Archiv
Die hier aufgeführten Zeitungs-Ausgaben liefern nicht nur allgemeine Meldungen, sondern weitere Indizien und Informationen.

Quizbuch
Eine Zusammenstellung von 10 Fragekatalogen; jeweils für einen Fall.

Wir liefern verpackungs- und versandkostenfrei in der Bundesrepublik einschl. Berlin (West)! Sie zahlen lediglich die Zustell- und Rücküberweisungsgebühr (bzw. das ortsübliche Rollgeld bei schweren/sperrigen Artikeln).

Bestell-Service rund um die Uhr.

Wählen Sie Telefon (0 22 34) 5 60 66
Frechen bei Köln
(ab 18 Uhr verbilligter Tarif).

Oder Postkarte an KAUFHOF AG phon/Kart Service 54 Postfach 10 12 27 5000 Köln 1.

Bestellen Sie noch heute, oder besuchen Sie eine der KAUFHOF-Filialen.

Btx-Direktzugriff
*51 51 51 #

Bestellschein

An KAUFHOF AG phon/Kart Service, Abt. **54**
Postfach 10 12 27, 5000 Köln 1, Tel. 0 22 34/5 60 6
Ich bestelle mit Rückgaberecht innerhalb 14 Tagen:

	Best.-Nr.	Stück
Sherlock Holmes **Criminal-Cabinet** Komplett. Nur **DM 34,–**	6497	

Name/Vorname (Bitte Blockschrift)

Straße/Haus-Nr.

PLZ/Ort Telefon

Auf Postkarte aufkleben 60 Pf. Porto, Brief 80 Pf. Porto	V-Scheck anbei		Nachnahme		54



Der Sieger der SpielBox-Leseraktion „Erfinden Sie ein Spiel!“

Ein Spiel für 2 bis 5 Personen von Rudolf Rippler

Neapel – Mitte des 19. Jahrhunderts: Die einstmals reiche und stolze Stadt droht im Chaos zu versinken! Die Korruption der Stadtherren hat die Verwaltung zu einem Spielball der Camorra werden lassen, einem neapolitanischen Geheimbund, der Schutzgelder von den Bürgern erpreßt und die Verwaltung besticht, um nach und nach die gesamte Stadt unter seine Kontrolle zu bringen. Doch die Organisation ist in sich selbst zerstritten. Die verschiedenen Familien bekämpfen sich gegenseitig, jede versucht, die alleinige Herrschaft über die Stadt zu gewinnen.

Jeder Spieler repräsentiert eine der rivalisierenden Camorra-Familien und wirbt Handlanger an. Mit ihrer Hilfe besetzt er Gebäude, um Schutzgelder zu erpressen und besticht die Stadtverwaltung, um Straßen und Plätze unter seine Kontrolle zu bringen. Sein Ziel ist, die Verwaltungszentren der Stadt zu besetzen.



Spielmarken

Ausschneiden und auf stabilen Karton kleben.

Markierungssteine

Spielfiguren


CAMORRA
R
P
K


NEAPEL
B



Spielregeln

Spielmaterial

Spielplan
5 Sätze Markierungssteine: Je 1 Hauptquartier (H) und 15 Kontrollsteine (K)
5 Sätze Spielfiguren (je 12 Handlanger)

Als Spielplan dient ein vereinfachter Stadtplan von Neapel. Die verschiedenen Farben der Häuserblöcke geben die Höhe der „Schutzgebühr" an, die das Gebäude, wenn es besetzt ist, in jedem Zug einbringt. Die vier roten Gebäude stellen die Verwaltungszentren Neapels dar: Königspalast (K), Rathaus (R), Polizeipräsidium (P) und Bischöflicher Palast (B). (Aus spieltechnischen Gründen wurde das Rathaus um einige Häuserblöcke verlegt.) Jedes Gebäude kann nur durch den Eingang betreten und verlassen werden.

Die Spielfiguren bewegen sich auf den Straßen durch Neapel. Alle Felder, die zu einem Straßenzug oder einem Platz gehören, sind durch eine Linie miteinander verbunden.

Die Markierungssteine kennzeichnen das Hauptquartier jeder Familie und die Straßen und Plätze, die diese Familie kontrolliert.

Zusätzlich zum abgedruckten Material sollten Sie sich Roulette-Chips (in den Werten 1, 2, 5, 10, 20, 50) besorgen, um Ihre Geldgeschäfte abzuwickeln. Sie erhalten sie in jedem Spielwarengeschäft. Zur Not können Sie ihren Kontostand statt dessen auch mit Papier und Bleistift festhalten und sich während des Spiels schriftlich an den Bestechungen beteiligen.

Anstelle der abgedruckten Spielfiguren empfehlen wir Ihnen, Pöppel aus anderen Spielen zu verwenden. Statt der Markierungssteine können Sie auch Nadeln mit farbigen Köpfen oder Fähnchen benutzen.

Spielvorbereitung

Legen Sie zunächst fest, wieviele Verwaltungszentren ein Spieler besetzt haben muß, um das Spiel zu gewinnen. Je nach Spielerfahrung und gewünschter Spieldauer sind entweder drei oder alle vier Zentren zu besetzen.

Jeder Spieler wählt für seine Familie eine Farbe. Es wird ausgelost, wer beginnt. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Der Reihe nach wählt jeder Spieler ein beliebiges Gebäude auf dem Spielplan als Hauptquartier und markiert es mit seinem ‚H'-Stein. Verwaltungszentren können nicht als Hauptquartier dienen. Der Standort des Hauptquartiers bleibt während des ganzen Spiels unverändert. Wenn sich die rivalisierenden Familien auch bis aufs Messer bekämpfen, so respektieren sie sich doch: Das Hauptquartier einer Familie ist für die anderen Familien unantastbar und kann von ihnen weder betreten noch kontrolliert werden.

Jeder Spieler erhält ein Grundkapital von 300 Dukaten. Falls Sie mit Geld-Chips spielen, übernimmt ein Spieler die Führung der zentralen Kasse, der das Grundkapital und die erpreßten Schutzgebühren entnommen werden und in die alle Bestechungs- und Anwerbungsgelder zu zahlen sind.

Die Spielfiguren bleiben zunächst noch aus dem Spiel.

Spielablauf

Wer als erster sein Hauptquartier gewählt hat, macht den ersten Zug. Der Zug jedes Spielers besteht aus einer oder mehreren der folgenden Aktionen:

- Eintreiben der Schutzgebühren
- Anwerben neuer Figuren
- Bewegen der Figuren
- Bestechung
- Erpressung von Gebäuden

Während das Eintreiben der Schutzgebühren nur zu Beginn des Zuges erfolgt, können die übrigen Aktionen in beliebiger Reihenfolge und auch simultan durchgeführt werden. Erst wenn ein Spieler alle Aktionen beendet hat, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Eintreiben der Schutzgebühren:
Zu Beginn seines Zuges kassiert ein

Spieler Schutzgebühren von den Gebäuden, die er zu diesem Zeitpunkt erpreßt, das heißt, mit einer seiner Figuren besetzt hält. Diese Gelder werden aus der zentralen Kasse gezahlt. Sie sind die einzige Einnahmequelle eines Spielers.

Die Höhe der Schutzgebühr richtet sich nach der Farbe des Gebäudes:

Blau: 10 Dukaten
Grün: 20 Dukaten
Gelb: 30 Dukaten
Orange: 40 Dukaten

Verwaltungszentren und das Hauptquartier einer Familie bringen keine Einkünfte.

Das Eintreiben der Schutzgebühr ist in jedem Zug Pflicht. Nur wenn ein Spieler keine Gebäude besetzt hält (z. B. in seinem ersten Spielzug), entfällt diese Aktion. Die Summe seiner Einkünfte bestimmt, wieviel der Spieler für das Anwerben einer neuen Spielfigur zahlen muß.

Anwerben neuer Figuren:

Gegen Zahlung eines Anwerbungsgeldes können neue Figuren der eigenen Farbe im Hauptquartier der Familie eingesetzt werden. Die Höhe des Anwerbungsgeldes für eine Figur entspricht der Summe der zu Beginn dieses Zuges kassierten Schutzgebühren, mindestens aber 50 Dukaten.

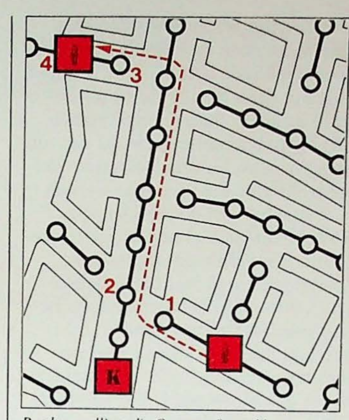
Bewegen der Figuren:

Ein Spieler kann seine Figuren pro Zug um insgesamt 8 Felder weiterbewegen. Die 8 Schritte dürfen auf beliebig viele Figuren aufgeteilt werden. Es steht einem Spieler also frei, ob er die 8 Schritte mit nur einer Figur ziehen will, oder ob er beispielsweise mit einer Figur 3 und mit einer anderen 2 Schritte geht und den Rest verfallen läßt. Er kann auch ganz auf diese Aktion verzichten.

Durch Linien miteinander verbundene Felder bilden zusammen eine Straße oder eine Platz. An den Einmündungen und Kreuzungen ist es möglich, auf die nächste Straße bzw. den nächsten Platz zu sehen. Das Innere von Gebäuden – auch der Hauptquartiere und Verwaltungszentren – gilt als ein Feld.

Das Betreten oder Überspringen eines Feldes, auf dem bereits eine (eigene oder fremde) Figur steht, ist grundsätzlich nicht möglich. Das gilt auch für das Betreten von Straßen und Plätzen, die von einer anderen Familie kontrolliert werden. Nur wenn damit ein Bestechungsversuch eingeleitet wird, können von anderen Familien besetzte oder kontrollierte Felder betreten werden.

Auf Straßen oder Plätzen, die eine Familie selbst kontrolliert, darf sie ihre Figuren frei bewegen. Die auf einer kontrollierten Straßenfläche zurückgelegten Schritte zählen also bei der Schrittzählung nicht mit. Das Überwechseln auf eine benachbarte Straße (Platz), auch wenn sie vom



Rot kontrolliert die Querstraße und kann sich deshalb hier frei bewegen. Für den eingezeichneten Weg braucht er nur vier Schritte.

gleichen Spieler kontrolliert wird, zählt aber wieder als ein Schritt (Beispiel siehe Abb.).

Hausecken dürfen beim Überwechseln auf eine benachbarte Straße (Platz) nicht übersprungen werden. (Es ist das eindeutig unverbaut sichtbare Feld zu benutzen.)

Bestechung:

Um eine Straße oder einen Platz unter seine Kontrolle zu bringen, kann ein Spieler eine Bestechung in die Wege leiten. Dazu muß sich mindestens eine seiner Figuren auf dieser Straße bzw. diesem Platz befinden





oder dorthin gezogen worden sein. Man kann auch eine Bestechung aus einem Gebäude heraus, dessen Eingang auf diese Straße führt, initiieren. Für einen Bestechungsversuch darf ausnahmsweise auch auf ein von einer fremden Familie besetztes oder kontrolliertes Feld gezogen werden.

Zunächst gibt der Spieler seine Absicht zur Bestechung allgemein bekannt. Daraufhin entnimmt jeder Spieler seinem Konto einen beliebigen, vorläufig geheimgehaltenen Betrag (auch 0 Dukaten sind erlaubt) und legt ihn – auf einen Zettel geschrieben verdeckt oder als Spielgeld in der geschlossenen Hand – auf den Tisch. Dann decken alle Spieler ihren Einsatz auf. Der Spieler, der das höchste Bestechungsgeld eingesetzt hat, kontrolliert ab sofort diese Straße bzw. diesen Platz und legt dazu eine Kontrollmarke (K) an die entsprechende Stelle des Spielplans.

Alle Bestechungsgelder (auch die der unterlegenen Spieler) werden an die zentrale Kasse abgegeben, sie sind in jedem Fall verloren. Das gilt auch bei einem Patt der beiden höchsten Beträge (in diesem Fall muß ein erneuter Bestechungsversuch unternommen werden).

Figuren der Verlierer, die sich auf dieser Straße (Platz) befinden, gelten als geschlagen und werden vom Brett genommen. Das gilt auch für Figuren in Gebäuden (einschließlich Verwaltungszentren), deren Eingang auf diese Straße (Platz) führt. Lediglich Figuren in den Familien-Hauptquartieren bleiben unangetastet, jedoch ist ihnen bis zu einer erfolgreichen Gegenbestechung der Weg nach außen versperrt.

Bei einem Mißerfolg seines Bestechungsversuchs kann der am Zug befindliche Spieler eine weitere Bestechung auf derselben Straße (Platz) einleiten, falls seine verbliebenen Figuren und Schritte in diesem Zug noch ausreichen.

Kontrollierte Straßen oder Plätze dürfen nicht mehr von gegnerischen Figuren betreten oder überquert werden, es sei denn, der Gegner leitet damit seinerseits eine Bestechung ein. Eigene Figuren dürfen sich dagegen auf einer kontrollierten Straße (Platz) frei bewegen.

Die Kontrolle über eine Straße (Platz) bleibt bis zum Spielende bestehen (auch wenn sich hier keine Spielfigur des kontrollierenden Spielers aufhält), es sei denn, ein anderer Spieler übernimmt sie nach einer erneuten Bestechung.

Erpressung von Gebäuden:

Gebäude können nur durch die Eingänge betreten oder verlassen werden. Sie gelten so lange als von einer Familie erpreßt, wie eine Figur dieser Familie darin anwesend ist. Gegnerische Hauptquartiere und bereits von einer (eigenen oder fremden) Figur besetzte Gebäude dürfen nicht betreten werden.

Die Schutzgebühr für ein besetztes Gebäude kann erst im auf die Besetzung folgenden Zug kassiert werden.

Spielende

Sobald ein Spieler die vereinbarte Anzahl von Verwaltungszentren gleichzeitig besetzt hält, hat er gewonnen. Das Spiel ist damit beendet.

Tips zum Spiel

Bestechungen haben eine Doppelfunktion: Einmal erhöhen sie die Beweglichkeit der eigenen Figuren, zum anderen können damit gegnerische Figuren geschlagen oder blockiert werden.

Erpressungen durch das Besetzen von Gebäuden liefern das Geld, mit dem Anwerbungen und Bestechungen finanziert werden. Allerdings: je höher die Einnahmen, desto teurer das Anwerben einer neuen Figur. Ein Tip, um die Anwerbungskosten zu senken: Halten Sie einige Runden lang möglichst viele lukrative Häuser besetzt und werben Sie während dieser Zeit keine Leute an. Dann ziehen Sie in einer späteren Runde Ihre Spielfiguren aus den einträglichsten Häusern heraus und setzen sie auf das Feld vor den Eingang. Im folgenden Zug verzichten Sie damit zwar auf einen Teil Ihrer Schutzgelder, ha-

ben aber die Möglichkeit, preiswert neue Figuren anzuwerben.

Man hüte sich davor, sich bei Bestechungen und Anwerbungen so sehr zu verausgaben, daß man danach gegnerischen Bestechungen wehrlos ausgesetzt ist.

Ein Spieler, der zugunfähig wird, weil er weder Figuren noch Dukaten besitzt, um neue Leute anzuwerben, scheidet aus dem Spiel aus. Die von ihm kontrollierten Straßen und Plätze werden freigegeben.

Um Bestechungsversuche unberechenbar zu machen, sollten Sie Ihr Spielgeld geheimhalten. Verwahren sie beispielsweise Ihre Geldchips in einem Briefumschlag, dem Sie dann immer den Betrag für eine Bestechung entnehmen.

Da besetzte Felder nicht betreten werden dürfen, kann eine Figur in einem Gebäude dadurch blockiert werden, daß eine fremde Figur das Straßenfeld vor dem Eingang besetzt hält. Diese Figur kann nur durch eine erfolgreiche Bestechung geschlagen werden. Ebenso kann eine Figur nur dann in ein von einer gegnerischen Familie besetztes Gebäude eindringen, wenn zuvor die Straße vor dem Eingang unter Kontrolle gebracht und so die gegnerische Figur in dem Gebäude geschlagen wurde.

Bei einer Bestechung kann die Kontrolle über die Straße (Platz) auch von einem Spieler gewonnen werden, der nicht am Zug ist und auch keine Figur in dieser Straße (Platz) postiert hat. Nur der Spieler, der am Zug ist und die Bestechung einleitet, muß dort eine Figur plaziert haben.

Spielern, die das Spiel zum ersten Mal spielen, sei folgende Strategie empfohlen:
Für das Hauptquartier sollte ein Standort gewählt werden, von dem aus lukrative Gebäude und auch die Verwaltungszentren schnell erreichbar sind. Im ersten Zug werbe man höchstens zwei Figuren an. Während des Spiels sollte man sich zunächst mehr auf die Anhäufung von Kapital und den Gewinn kontrollierter Straßen und Plätze konzentrieren. Das Besetzen der Verwaltungszentren kann dann Schritt für Schritt erkämpft werden. Es kann aber auch blitzartig in einem Zug geschehen, wenn es gelingt, in diesem Zug die Beweglichkeit der eigenen Figuren durch erfolgreiche Bestechungen überraschend zu erhöhen.

Varianten

Die folgenden Regeln können Sie nach Belieben zusätzlich verwenden:

1. Steht eine fremde Figur auf dem Feld vor einem besetzten Gebäude, dann muß das von diesem Haus erpreßte Schutzgeld an die fremde Familie abgetreten werden.

2. Die nach einer Bestechung vom Brett genommenen Figuren der Verlierer werden zwar vom Brett genommen, sind aber nicht geschlagen, sondern nur gefangen und werden vom Gewinner der Bestechung verwahrt. Sie können zu einem beliebigen Zeitpunkt von ihrer Familie gegen ein auszuhandelndes Lösegeld freigekauft werden.

3. Die Verwaltungszentren können Sie mit beliebigen zusätzlichen Eigenschaften belegen. Beispielsweise kann ein Spieler, der ein Zentrum besetzt, zusätzliche Bewegungsschritte gewinnen, Vorteile der Bestechungen erhalten, Gebühren von anderen Familien erheben usw.

